LA EPOPEYA DE CONAN

EDICIONES NEXUS

PRÓLOGO

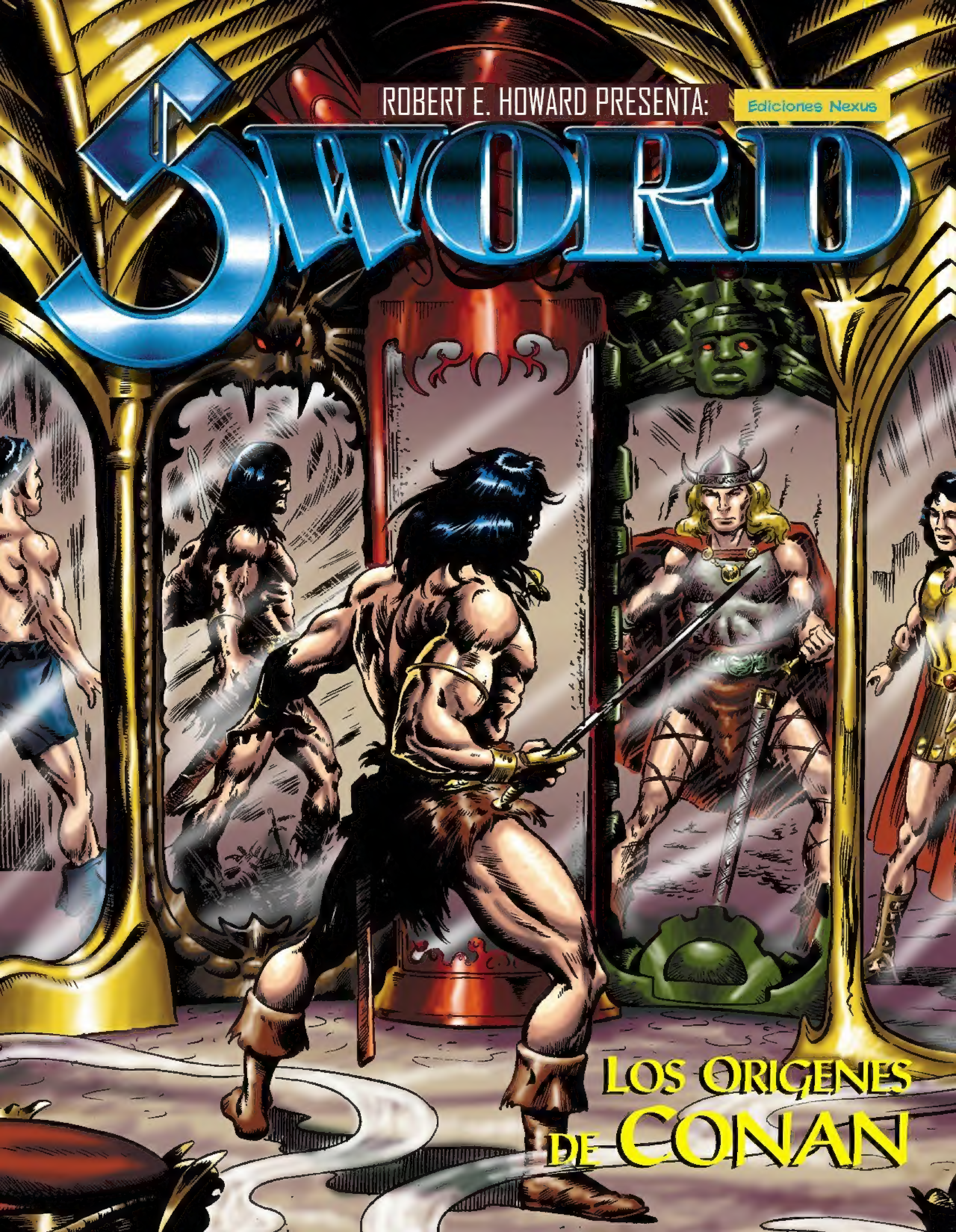
SIGUEME EN MI CANAL
DE YOUTOBE COMO:

NEXUS ART FANTASTIC

Lista de las adaptaciones a cómic de los relatos o fragmentos escritos por Robert Howard, CORRESPONDIENTES EN LOS TOMOS DE ESTA EDICIÓN.

**La torre del elefante, tomo 5*
**Guardianes de la cripta y El que acecha en el interior, tomo 8*
**Villanos en la casa, tomo 9*
**La mano de Nergal, tomo 15*
**La hija del gigante de hielo, tomo 20*
**La Reina de la Costa Negra, tomo 22–25*
**Sombras susurrantes y El valle de las mujeres perdidas, tomo 26*
**El coloso negro, tomo 40*
**Sombras de hierro en la luna, tomo 46*
**Nacerá una bruja, tomo 52*
**Sombras en Zamboula, tomo 56*
**El diablo de hierro, tomo 63*
**El pueblo del Círculo Negro, tomo 64*
**La sombra deslizante, tomo 79*
**El estanque del negro, tomo 86*
**Clavos Rojos, tomo 88 (esta no aparece en el índice pero sí está al final del tomo)*
**Las joyas de Gwahlur, tomo 90*
**Más allá del río Negro, tomo 95*
**El tesoro de Tránicos, tomo 96*
**El fénix en la espada y La ciudadela escarlata, tomo 98*
**La hora del dragón, tomo 99*

Disfruten estas geniales historias en sus adaptaciones mejor logradas.


ROBERT E. HOWARD PRESENTA:
Ediciones Nexus
SWORD
LOS ORIGENES
DE CONAN

EN MEMORIA DE...
ROBERT E. HOWARD

CONAN

El nacimiento de un personaje: la creación de un mito

CONAN. EL PERSONAJE LITERARIO

El caso de Robert Erwin Howard es el típico de muchos otros escritores populares de los años 30: permanecer en el casi anonimato para dar primicia en la mente y en la fantasía de los lectores a sus criaturas de ficción. Tanto Edgar Rice Burroughs, (Tarzan), Lester Dent: (Doc Savage), Maxwell Grant (The Shadow) y otros antes que ellos crearon personajes, mundos, formas de vida que nos atrajeron allá en nuestra infancia e incluso en nuestra mal formada adolescencia.

Robert E. Howard fue un escritor preñado de problemas psíquicos, un hombre atormentado por el mundo que le rodeaba, un mundo al que, como su amigo y maestro H. P. Lovecraft (Los mitos de Ctulhu), no podía sacarle provecho, un mundo, en definitiva, en el que no había debido nacer.

Su vida, aparte viajes ocasionales, transcurrió en la ciudad de Peaster (Tejas, USA) donde había nacido el 22 de enero de 1906 y donde murió el 11 de junio de 1936, apenas en el cénit de su éxito, de un tiro de escopeta que borró para siempre los miles de personajes que su fértil mente creó.

A pesar de haber realizado estudios primarios en Cross Plains y en el Howard Payne College de Brownwood, no pudo continuar normalmente sus estudios debido a su salud delicada hasta que, a fuerza de tesón, logró convertirse en un colosó, experto luchador y jinete.

Pero era un coloso con pies de barro. La obsesión de la muerte le traumatiza.

Su amistad con Lovecraft y el famoso «círculo» de escritores alrededor de este, le acepta al comenzar a publicar en la famosa revista «Weird Tales» (Relatos Fantásticos) a la edad de quince años.

De su enorme producción apenas nada es aprovechable para los críticos literarios; sin embargo sí lo es para los amantes de lo fantástico-aventurero. Su personaje CONAN es su sombra literaria, pero sus cuentos no sólo trataban de este sino de muchos otros: el Rey Kull, Solomón Kane, Bran Mak Morn, Thourlough O'Brien, Steve Costigan, Breckinridge Elkins... y de cada uno de ellos proporcionó un mundo mítico y deseado.

El mundo de Conan es el más querido para el propio escritor; él mismo cuenta que escribía estas historias en un segundo estado, como de trance, dejándose llevar por un extraño dictado interior.

A partir de las historias inacabadas de Howard varios escritores trataron con mayor o menor fortuna de reescribir las aventuras de Conan; así L. Sprague de Camp, Lin Carter, Bjorg Nyberg y, últimamente Poul Anderson y Karl Edward Wagner que en estos últimos años han aprovechado la popularidad del personaje y su enorme atractivo para volver a presentar ese mundo hyborio que tan bien soñó Howard.

Tras el suicido de Howard, las historias de Conan tuvieron una nueva versión en forma de novelas unitarias. Su éxito de venta en USA motivó su edición en otros países entre ellos el nuestro, donde fueron editadas 11 novelas con los cuentos originales de Howard y las versiones posteriores de De Camp, Carter y otros. Su adquisición en la actualidad está envuelta en la mítica del coleccionista y un volumen de las novelas de Conan en español puede tener un precio prohibitivo para el mero curioso.

El imperio editorial Marvel Comics Group, uno de los consorcios más fuertes en materia de comics book, dirigido por Stan Lee, decidió al inicio de los años 70 comenzar una serie algo alejada de sus habituales super-héroes, y compró los derechos para la presentación del personaje literario Conan, y convertirlo así en personaje de comics.

Para ello contrataron al guionista Roy Thomas y a un dibujante británico afincado en Nueva York llamado Barry W. Smith.

Smith estuvo en la serie por espacio de tres años, dando al personaje una excelente valoración (para algunos la mejor estética para un Conan joven), y dejó la serie, tras algunos escarceos por parte de Gil Kane, Neal Adams o Mike Ploog, a John Buscema que inició su labor en 1973 con la aventura *Los espejos de Kharam Akkad* imprimiendo a la serie una mayor carga de violencia y perdiendo algo del hálito poético que le imprimiera Smith. A partir de Buscema, Conan se convierte en el bárbaro por excelencia, un hombre nacido en su época y por tanto tan cruel y salvaje como ésta.

Pero donde el bárbaro Conan ha hecho más estragos es en la serie LA ESPADA SALVAJE DE CONAN, serie en blanco y negro donde se han vertido a la imagen gran parte de las historias originales de Howard, además de algunas de De Camp, Carter, Nyberg y otros.

Bajo la pluma eficaz de Buscema, Alcalá, Chua, Marcos, Gil Kane, Neal Adams y la Tribu, la figura heróica de Conan ha alcanzado momentos excelentes. Los planteamientos del guionista Roy Thomas basados en los relatos de Howard (incluso en aquellas historias no protagonizadas por el bárbaro) ha dado obras maestras al comic book americano como *El coloso negro* o *Ha nacido una bruja*, junto a historias de Neal Adams, *Sombras en Zamboula* (1) o de Gil Kane *La noche del dios negro* (1). Pero el recorrido del héroe de Howard no acaba aquí. Aún tiene mucho que decir, pues... «Pisoteará con sus pies calzados con sandalias los enjoyados tronos de la tierra». Y esto es una profecía.

BARRY SMITH

CONAN EL SALVAJE

El Concepto de Barbarie en Robert E. Howard

Tal vez se haya hablado en exceso del salvajismo de **Conan.** Ciertamente, su autor, **Robert E. Howard,** estuvo obsesionado por una idea de la Barbarie muy propia de los años treinta, que tiene muy poco que ver con los verdaderos pueblos primitivos, y mucho con la violencia y la sensación de impotencia que se apoderaba de los americanos por aquel entonces, tras la gran crisis de 1929, con el paro galopante, el gangsterismo que había florecido ya en la década anterior con la Ley Seca, el auge de los fascismos (que también tuvo sus ecos en los USA). Así, por ejemplo, las desmesuradas demostraciones de virilidad que el bárbaro cimmerio repite episodio tras episodio difícilmente tendrían lugar (e incluso sentido) en una verdadera cultura primitiva. Reflejan más bien, si no me equivoco, ciertas maneras de pensar y de actuar propias de la sociedad industrial.

CONAN EL SALVAJE

En alguna ocasión se ha dicho que el bárbaro cimmerio es una especie de self-made man medievaloide. Esto me parece bastante acertado, y el simple hecho de que hablemos de un sujeto que nació, no ya en una cuna miserable, sino en un campo de batalla en el que se enfrentaban dos de las naciones más pobres de su época, y de que pudo haber muerto (de no haber sido por un último impulso aventurero, pasados los sesenta –léase *Conan de las Islas*–) entre las sedas del Palacio Real de Aquilonia, ya nos sugiere la idea de un hombre hecho a sí mismo, idea que, desde luego, no parece haber existido, no ya entre los pueblos bárbaros, sino ni siquiera en las sociedades antiguas y medievales de las que la hyboria sería un remedo (con todos los matices que haga falta añadir).

Pero, a pesar de esta obsesión de **Howard,** no parece que este autor haya sido un mero apologista de la barbarie. Más bien se sentía profundamente atraído, y a la vez inquieto, por ésta; consideraba esa ingenua idea suya de la barbarie y el salvajismo (o por lo menos lo da a entender en sus relatos; no olvidemos el peso que pueden tener las convenciones de los diversos géneros) como una expresión de la forma de ser más primaria de la Humanidad; la Civilización es algo edificado sobre este fondo de barbarie, y puede desmoronarse en cualquier momento. Dicho de otra forma: la humanidad es salvaje, la civilización es un fenómeno transitorio. **Howard,** en realidad, no parece haber odiado especialmente la civilización. Elogia a menudo a los pueblos hyborios, y el propio **Conan,** la encarnación de la barbarie, busca de hecho ese mundo civilizado. Ahora bien, y para acabar de entender por dónde va **Howard,** hemos de ver que éste elogia a los pueblos civilizados "sanos". Hay otros, como los zamorios y los estigios, que son corruptos, porque se han entregado a la magia. Vemos que también los hyperboreos, una raza bárbara que se dedica a la magia, son tratados con franca antipatía.

Vemos, pues, que hay un tercer elemento junto a la civilización y la barbarie: la Brujería, que, por así decirlo, es enemiga de todos los hombres. Quienes la aceptan aparecen, en cierto sentido, como traidores a toda la humanidad. La relación que tiene la magia con el bárbaro y con el civilizado, sin embargo, es distinta. El bárbaro parece reconocerla y rechazarla instintivamente; en cambio, el civilizado siempre es sorprendido con la guardia baja.

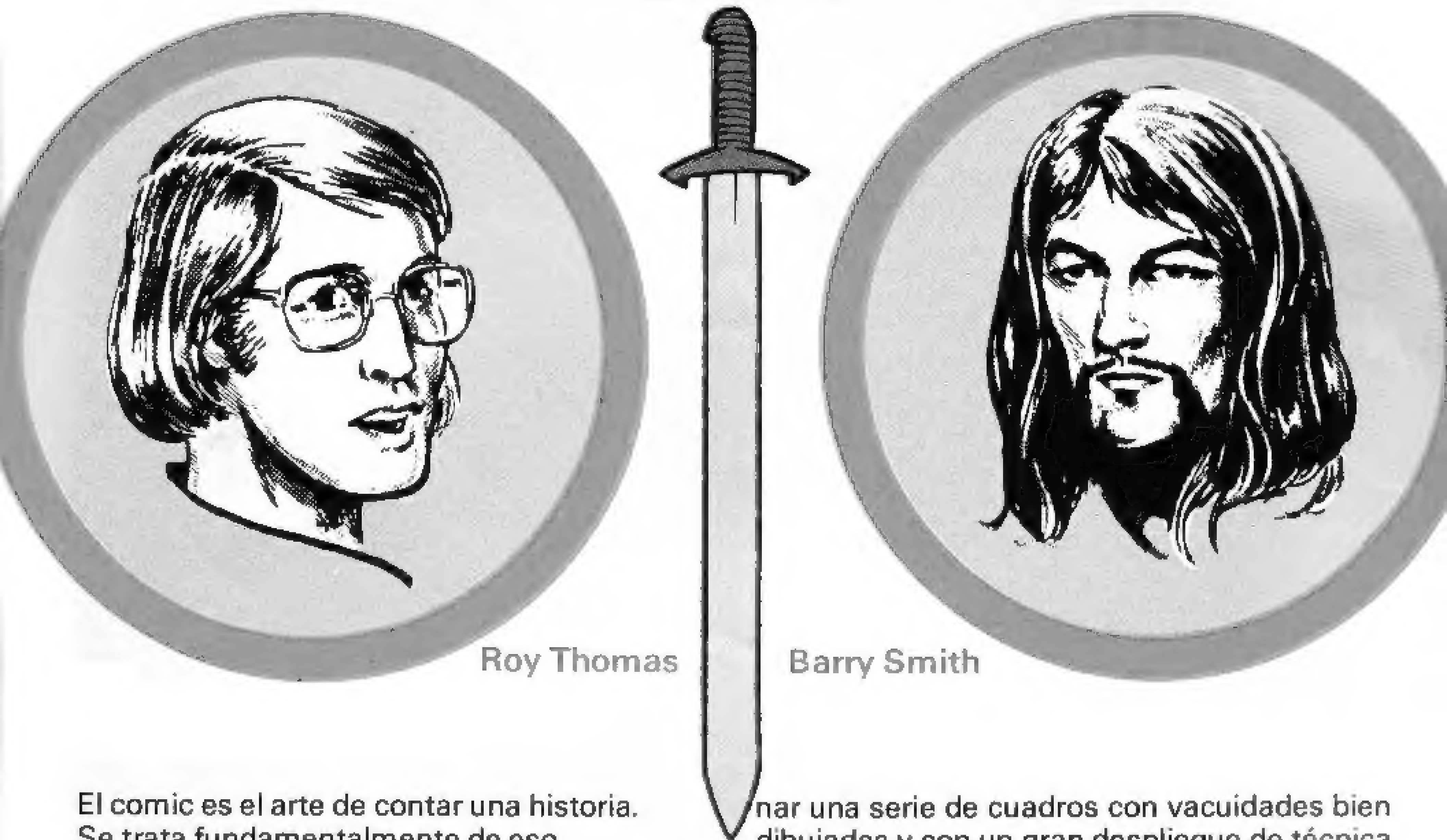
Todo esto está profundamente ligado con la cosmología howardiana: En el pasado ancestral –como se nos narra claramente en los relatos del **Rey Kull**–, la Tierra estuvo dominada por seres que podríamos llamar "sobrenaturales", los hombres-serpiente y demás. Luego, aparecieron los hombres, los primeros hombres que debemos suponer que eran bárbaros, y fueron destruyendo a aquellas criaturas. Vemos, también en los relatos de **Kull,** que los "civilizados", en el mismo momento en que se apartan de su salvaje vida originaria, "olvidan" aquella batalla primigenia. Por ello, son más vulnerables, tanto a los ataques de la magia como a su seducción, que los corrompe.

Así, quizá, podrían definirse las líneas maestras del **Universo de Howard.** Aceptando el riesgo de hacer un análisis barato, alcanzo a imaginar que las fuerzas diabólicas que acechan al hombre, y que se apoderan de él cuando cree haber alcanzado riqueza material y refinamiento, estuvieron muy emparentadas, en el subconsciente de **Howard,** con las fuerzas económicas, ciegas en apariencia, que azotaron a la América de la Gran Depresión, y, en más de un sentido, pusieron fin a un mundo.

Obviamente, esto vale para **Howard.** La reaparición de **Conan** en los comics, aunque se basara en los conceptos de **Howard,** se produjo en una época diferente, por obra y gracia de autores distintos, y aportó muchos elementos nuevos.■***Joan Josep Mussarra.***

UNA HISTORIA INFORMAL ACERCA DEL COMIC DE CONAN REALIZADO POR THOMAS Y SMITH

por Roy Thomas



Roy Thomas

Barry Smith

El comic es el arte de contar una historia.
Se trata fundamentalmente de eso.
Los escritores y dibujantes modernos de comic, ya sea que trabajen en equipo o solos, son el equivalente moderno del trovador errante que solía recorrer todo el país cantando las glorias de **Camelot** y la caída de la ciudad de las torres, **Troya** –los bardos irlandeses y los poetas que contaron las leyendas de **Cuchulain**, de **Conchobar** y de todas esas palabras gaélicas imposibles de pronunciar–, los pintorescos documentalistas de los comienzos de América, que contaron las hazañas divertidas, aunque falsas, de **Búfalo Bill, Davy Crockett** y **Daniel Boone.**
Por ello, cuando Marvel Comics adquirió los derechos para seguir publicando el legendario relato lleno de brujería de *Conan el Bárbaro*, que descendió de las sombrías colinas de **Cimmeria** hasta llegar al trono de la orgullosa **Aquilonia**, yo tuve el placer de encargarle la parte artística de la tarea a un tal **Barry Smith**, que por entonces vivía en su Londres natal y recién comenzaba a hacerse un nombre en el enloquecido mundo del comic.
Naturalmente, yo lo elegí porque él, al igual que yo, tenía un profundo y claro interés en **contar una historia** y no simplemente en llenar una serie de cuadros con vacuidades bien dibujadas y con un gran despliegue de técnica sin sentido.
Pero nadie (sospecho que incluyendo a Barry mismo) podía saber que en pocos números de *Conan el Bárbaro*, iba a ayudar al joven maestro Smith a convertirse en el **Alphonse Mucha** de los comics, con fondos recargados y una línea cuidada que enorgullecerían a cualquier artista de «Art Nouveau».
Pero, a pesar de todo, Barry nunca perdió de vista el objetivo principal de todos los comics: contar una historia.
Robert E. Howard también era un narrador por excelencia, ya sea que la historia tratara de un espadachín como **Conan** o **Kull**, o de una cosa espeluznante con la que se tropieza en medio de la noche, al estilo **Lovecraft**, o una increíble historia acerca de su querida **Texas.**
Tal vez, como afirman muchos de los lectores que nos escriben, los tres habíamos nacido el uno para el otro. A Barry y a mí nos gustaría pensar eso.
Lo cierto es que es indiscutible que *Conan el Bárbaro* ha sido un hito en la historia del comic.

De las veintidós historias de comics en color que hicimos juntos yo y Smith, al menos cinco de ellas fueron nominadas varias veces para la Mejor Historia del año por la Academy of Comic-Books Arts (Academia de Arte del Comic). Para los no iniciados, debo mencionar que estas historias fueron: «El cubil de los hombres-bestia» (n.º 2), «La torre del elefante» (n.º 4), «Alas diabólicas sobre Shadizar (n.º 6), «El perro negro de la venganza» (n.º 20), y «La canción de Red Sonja» (n.º 24).

Pienso que Barry y yo nos sentimos especialmente orgullosos no sólo por el hecho de que «La canción de Red Sonja» (nuestra canción de cisne en lo que se refiere a Conan, al menos en color, pues luego hicimos la adaptación de «Clavos Rojos», en blanco y negro) finalmente **ganara** el codiciado premio de la ACBA (Academia), y de que no menos de cuatro de las cinco historias nominadas eran **originales** nuestras y no adaptaciones.

Así mismo, varias de las historias mencionadas anteriormente (más la n.º 11, «Villanos en la casa»), también fueron nominadas para los premios de los aficionados en ese período de cuatro años, y «Villanos» lo ganó.

Además, ***Conan el Bárbaro*** fue nominado todos los años entre los 1970 y 1973 para el Mejor Libro de Comics de la ACBA (Academia), y ganó el premio en 1972. Durante ese período de tiempo, Conan siguió ocupando un lugar importante en las encuestas a los aficionados, como serie favorita de comics y como personaje favorito. En cuanto a los Sres. Smith y servidor, bueno, el fornido Conan también nos ha ayudado. En 1971, Barry fue elegido por primera vez por la Academia como nuevo Talento Excepcional del año. Los dos años siguientes también fue nominado como Mejor Dibujante, tanto nuevo como viejo. Y yo fui nominado como Mejor Escritor ambos años, y gané el premio en 1972.

Los premios, por supuesto, no cuentan toda la historia. Lo importante, la cosa **realmente** importante acerca de una publicación de comics, es que a una gran parte del público en general (es decir, **a ustedes**, amigos) les guste lo que el escritor y el dibujante hacen, lo suficiente como para conseguir que Vdes. sigan comprando la revista.

Hay pruebas circunstanciales que indican que, al principio, el gran público de comics no acogió a ***Conan el Bárbaro*** en forma masiva. Las ventas del primer número fueron fabulosas (¿quizás debido a la gran expectativa que despertó?), **disminuyeron** en forma continuada de ahí en adelante hasta el n.º 7 (lo que llevó a **interrumpir** la salida de los cuadernos un buen día, aunque Vuestro Escritor hizo un alegato apasionado, logrando que al día siguiente se decidiera volver a sacarla, y desde entonces siguió viviendo y fuimos felices).

Luego las ventas **subieron** a partir del n.º 8, volvió a salir en forma mensual unos números después y desde entonces ha seguido estando en la calle.

En realidad, con **Barry Smith, Gil Kane** y ahora **John Buscema, *Conan el Bárbaro*** ha ido progresando paulatinamente hasta convertirse en uno de los títulos más populares y vendidos en Marvel. Pero eso es otra historia.

MI VIDA COMO UN BÁRBARO

GUÍA PARA IDOLATRAR A BARRY WINDSOR-SMITH

por Manuel Barrero

EL HALLAZGO PRODIGIOSO

Mis recuerdos de infancia son recuerdos de regaliz, de tardes de domingo y de intensas lecturas de ciencia ficción y tebeos. No sabría deciros cuál fue el mejor libro de aquella etapa de mi vida, pero sí cuál fue el mejor tebeo: uno de **Conan**, el erróneamente titulado *Uñas Rojas* por la Editorial Vértice. Aquel simple fascículo de papel me causó una impresión sobrecogedora, me entumeció el corazón obligándome a respirar atropelladamente. Yo perdiendo el tiempo con canicas ¡y resulta que existía todo un mundo nuevo por descubrir alojado en aquellas apretadas páginas...!

Se trataba de un simple tebeo, ya veis, pero me impactó de tal manera que inmiscuyó a la historieta en mi vida para siempre, naciendo hacia ella un amor que no permitiré jamás que se mitigue. Y pienso que de todo eso fueron tan culpables **Robert E. Howard**, el creador, como **Roy Thomas**, el guionista, como **Barry Smith**, el dibujante. Pero, sin duda, en grado superior este último, el artista, el motor con el cual mi imaginación se inflaba de un modo sensacional.

Al dibujante aquel ya lo conocía, y lo odiaba. Mi incorporación al medio databa de mucho atrás, pues, pese a pertenecer a la generación del *Din-Dan*, mi hermano mayor solía traer de vez en cuando a casa aquellos extraordinarios tebeos gordos, **"Novelas Gráficas para Adultos"**. Uno los acogía como un acontecimiento especial, no en vano con mi modesta asignación semanal no podía aspirar a otra cosa que a invertir mi soldada dominical en golosinas y *Mortadelos*.

De aquellos singulares tebeos de grueso calibre, los que más me gustaban eran, desde luego, los de *Conan* y *Thor*, si bien en Zamora (la buena, la penúltima de la guía), ciudad en la que yo vivía entonces, resultaba complicado encontrar ejemplares de sus colecciones. Supongo que escapaban a los tentáculos de la distribución ecuánime de la editorial, empero, sumergido como estaba en las atonizantes andanzas de *Spiderman* y *Los 4 Fantásticos* ¿a quién le importaba? Es más, los dibujitos de los *Conan* eran malísimos, se notaba, o eso pensaba yo, que el tal **Barry Smith** "estaba empezando y le salían mal las figuras por los lados".

Poco después cambiarían las cosas. Comenzaron a aparecer comics de *Conan* en formato revista y me percaté de que aquellos otros, los de tapa de cartón, estaban retocados. De todas las maneras terminé por desdeñarlos en favor de la ligeramente obtusa, pero acertada, versión de **John Buscema** y pandilla.

Estos "nuevos" tebeos del cimmerio terminaron por acaparar totalmente mi atención. **Peter Parker** y los chicos del edificio Baxter se movían en esferas muy cercanas, vivían en mi mismo mundo pese a la parafernalia de rascacielos y maquinaria que les rodeaba. **Conan**, por el contrario, me trasladaba a un mundo totalmente diferente, un lugar donde soñar, donde recluirse el día antes del examen; se trataba de la aventura en su estado más puro, la que se elevaba por encima de cualquier cuestión de índole cotidiana. Escarbaba en el mito del hombre verdadero, el primitivo, y no en ese adocenado y confuso debate del superhombre inmerso en una heterogénea y rahez sociedad moderna.

Para mí, la etapa mejor de **Conan**, era aquella de los negros, la de la pirata **Belit** y sus corsarios, y el **Buscema** y el **Chan** dibujando músculos abultados. Hasta que apareció *Uñas Rojas*. **Entonces el Universo Hyborio nunca volvería a ser el mismo. Conan** se había convertido en un individuo de apariencia helénica, de carácter tremendamente romántico, sumido en un mundo ominoso, oscuro y recóndito, que se alejaba mucho de las alborozadas correrías de juventud a bordo del **"Tigresa"**. Y aquél era el **Conan** presentido por mí al leer sus aventuras: el héroe wagneriano, el hombre sometido a la circunstancia de su entorno, la proyección certera de mi insulsa realidad hacia la evasión más fantástica.

AUTORRETRATO DE BARRY W. SMITH

El culpable de ello era el **Smith** de las narices, el que dibujaba patas de plástico en los libritos gordos, el que hizo germinar en mí esa pasión por el coleccionismo de los tebeos de *Conan* en particular y de todos en general. Pasión que me ha supuesto grandes sacrificios y, en dosis ligeramente mayores, enormes satisfacciones.

Aquel dibujante que tanto significaba para mí parecía haberse dedicado solamente a la larga aventura con **Valeria**, sin olvidar aquel paquete de recortes de Vértice que tan mal recuerdo me había dejado. Por ello, seguí a la busca y captura de ejemplares de *Conan*, más tentado por el personaje en sí que por su artista primigenio a quien albergué en un lugar secundario de mis estanterías.

Con el paso del tiempo fui aumentando mi acervo tebeístico y definiendo un sentido crítico hacia la historieta. En general,los superhéroes eran tomados por vehículos de un mensaje fosilizado e infantil por entonces. *Conan*, pese a sus detractores, había adquirido, por consenso popular, el rango de serie de culto, particularmente por lo que se refería a la etapa **Smith**, elogiada incluso por sectores de la opinión tan marginales como la publicación *Star*.

Solo por eso, y no por otra razón, adquirí los ejemplares de *Pocket de Ases*, en los que **Conan** aparecía enflaquecido por un formato microscópico, coloreado ridículamente y de cuya boca solo salían mensajes telegráficos. Aquella edición mereció mi descalificación inmediata, por lo demás, entonces yo prefería nostálgicamente los tebeos a blanco y negro, los de **Conan** al menos, los de *Conan* "eran a blanco y negro", ¡pues faltaría más! No obstante, ¿qué otra posibilidad tenía de conseguir las primeras obras de aquel magnífico dibujante?

LA ESPERANZA Y LA BÚSQUEDA

Llegado a este punto, **Smith** se había convertido en un fenómeno tras comparar las versiones de diferentes autores, su valía se alzaba por encima de la de los demás. Se había hecho necesario encontrar, a toda costa, el "resto" de su trabajo. **Ediciones Forum** comenzó a publicar *Conan* pero –¡oh, fatalidad!–, no había empezado por el principio y los episodios de **Barry Smith** no llegarían hasta mucho después. Así que comencé la búsqueda de sus historietas o cualquier referencia sobre su vida.

A España había importado, a cuentagotas, *Studio*, un libro que reunía parte de su obra pictórica. El hecho de que fuera pintor avivaba aún más mi interés por su vida y sus trabajos, fuesen o no historietas. Y, al cabo de un tiempo, logré reunir unos cuantos datos sorprendentes.

Resultaba que aquel dibujante de superhéroes no era más que un melenudo londinense, amante de los **Beatles**, a quien un día le dio por enviar a **Marvel** una historieta de **Los Inhumanos** calcada de **Jack Kirby**. A **Marvel**, claro, le gustaba dárselas de grata y displicente con sus lectores y le contestaron personalmente con algo así como: *"Muy bien, chaval, cuando pases cerca de la editorial, ya veremos si podemos encargarte algo"*.

No creo que ese mensaje guardase otras intenciones que resultar cordial y chabacano, pero **Smith** no se lo tomó así. Nada de eso. Hete aquí que, no sé si porque los tenía muy bien puestos o porque estaba como una regadera –yo me inclino por lo segundo–, se presentó en **Marvel** a las pocas semanas, con unos cuantos dibujos de superhéroes en su carpeta y lo puesto. Imaginaos el cuadro: un interfecto de apenas veinte años, desgarbado, que no había quien entendiera su acento del East End y, por si fuera poco, aturdido porque acababa de ser testigo de un crimen y objeto de un atraco la noche anterior, a resultas de lo cual no tenía dinero ni para el avión de vuelta a Londres.

Supongo que les causó lástima a la hora de calibrar sus posibilidades para participar en la empresa. Hombre, el chico valía, pero no tanto, como quedó demostrado en aquellas primeras historietas de *X-Men, Daredevil* o *S.H.I.E.L.D.* Le adjudicaron entregas para las dos primeras por estar aquéllas en franca desmejora y, para la segunda, por su semejanza con el estilismo propio de **Jim Steranko**.

Pese a tener que dibujar el comic-book de los mutantes en plena calle, alimentándose de pasteles baratos, consiguió dinero suficiente para instalarse durante seis meses en Nueva York, durante los cuales colaboró con **Marvel**, y otras revistas de la Gran Manzana en base a ilustraciones y dibujos sueltos y

con la *Vampirella* de **Warren**. En esta última revista con una bellísima historieta, *"The Boy who Loved Trees"* (1), cuyas seis planchas mostraban a un artista diametralmente opuesto al descubierto por **Marvel**. Éste, resultaba ser un dibujante inquieto de espíritu sensible, capaz de moldear atmósferas cargadas de lirismo y crear opacas sensaciones de horror en un marco, por contra, producto de una abigarrada influencia modernista.

Todos sabemos cómo llegó **Conan** a los tebeos: en base al creciente interés despertado por el género a raíz de una reedición de sus novelas y por la intervención de varios factores que ahora huelga comentar. Péro, ¿cómo se llegó a elegir a **Smith** para llevar adelante el proyecto?

Primero, porque, barajados varios interesados, entre ellos **Bernie Wrightson**, sus estilos no acababan de convencer a **Stan Lee**, quien quería un sucesor de **Kirby** para cualquier nueva colección. En segundo lugar, a causa de su trabajo en una historieta para el comic-book de terror *Tower of Shadowns*, *"The Sword and the Sorcerer"* (2), en la que recreaba muy adecuadamente ambientes y personajes semejantes a los que primarían en esa nueva colección experimental de Fantasía Heroica. Y, finalmente, porque **Smith** le resultaba barato a la editorial; como neófito que era, cobraba menos por página (unos veinte dólares) que el resto de los autores del ramo.

En octubre de 1970 se lanza el primer número de *Conan the Barbarion* y se podría decir que el resto es historia. Pero, en este caso, se trata de una historia bastante accidentada debido al carácter ególatra e irreverente del artista encargado de la misma.

Smith dibujó las primeras historietas de **Conan** en Londres, por haber caducado su visado de permanencia en América. El personaje, la verdad sea dicha, no le entusiasmaba en absoluto y en las tres primeras entregas no deja de ser un superhéroe al uso de **Marvel**, pertrechado con casco y taparrabos. Sin embargo, un corto relato de **Howard**, *"La Torre del Elefante"*, cambió radicalmente su disposición hacia la colección. Ahora entendía al bárbaro como un hombre primario y confuso, condenado a debatirse en un mundo tenebroso, un vergel de belleza que escondía, tras cada mosaico refulgente, las garras del peligro vernáculo. En pocas palabras: se había identificado con él.

Así entonces, se entregó a la realización de la serie con inusitado afán, abandonando el estilo **Kirby** y sustituyéndolo por el suyo propio, incipiente manera de amalgamar las líneas del Art Nouveau con un perfeccionismo exquisito producto de su idolatría por el grupo pictórico de los prerrafaelistas de fin de siglo.

Debido a esa entrega y a que cada día se empecinaba más en detentar los derechos sobre sus obras, los trabajos comenzaron a llegar tarde, alejados del ritmo mecánico que le imponía el editor, pero, a excepción de un par de casos, deliciosamente acabados... Aun así, no había manera de que se adecuara al ritmo de trabajo mensual y comenzaron a desatarse discusiones entre la cúpula editorial y el autor.

De todas formas, **Marvel** se encontraba exultante, el público lector y más concretamente, la facción intelectual de ese público, requería los serivicios ininterrumpidos del inglés. Para ellos era una revelación, un hito en la **Era Marvel**, solo superado por la aparición del macrouniverso ideado por **Lee** y **Kirby** y por el microuniverso personal de **Peter Parker**. En base a ello **Thomas** le presionó para que trabajase más rápido y elaboró pretenciosos proyectos para aquel prodigio británico.

Smith acabó exhausto y deprimido hasta el punto de declarar, a la altura del número quince, que deseaba abandonar la serie, que quería experimentar con cosas diferentes como la música y la pintura. Cambió de opinión cuando le fue concedido finalmente el visado de residencia permanente y los cheques procedentes de los USA aumentaron, pero volvió a **Marvel** con la solapada intención de utilizar América como plataforma de despegue en su carrera como ilustrador.

A trancas y barrancas terminó cinco historietas más para la serie a color y una a blanco y negro para el magazine *Savage Tales*, obligando a **Marvel** en el proceso a reeditar el número uno, encargar portadas a otros autores y a retrasar la aparición de la citada re-

vista por su proverbial lentitud ante el tablero de dibujo. Es entonces cuando realiza sus mejores obras: *"La Canción de Red Sonja"*, *"Clavos Rojos"* y *"La Maldición de la Piedra Negra"*, esta última –que no llegó a completar– protagonizada por **Bran Mak Morn.** Las tres historietas suponen el canto de cisne del artista, que anuncia en este punto que abandona el comic definitivamente, pese a las protestas generalizadas de la afición.
La cesión de cierto control sobre los guiones por parte de **Thomas** y la promesa de acatar sus condiciones sobre el poder de los originales por parte de **Lee**, no le convencieron para que volviera. Cuando el asunto comenzaba a estar por completo bajo su control, coge, y se larga con viento fresco. *¡Habráse vistoo...!*

UN CARÁCTER TORMENTOSO

Cuando me enteré de eso me quedé de piedra. Pero ¿cómo se le ocurría a ese engreído inglés dejar a la afición con un palmo de narices? Tenía que volver, aunque no fuese a *Conan*; no podía hacernos aquello a los lectores que empezábamos a degustarlo.
Pero sí podía. El autor había sido entronizado, por méritos propios, con una endiablada rapidez y en ese momento abandona a la empresa por razones que para él eran obvias. Lo cierto es que **Smith** siempre ha sido un tipo contradictorio, un ser atormentado por un espíritu metódico que le hacía conducirse de manera vehemente. Él perseguía convertirse en un artista verdadero, aunque por ello todo lo que hiciese estuviera reñido con la comercialidad y la fama. Eso le era indiferente, lo primordial era hacer las cosas a su manera, es decir, de forma que ejerciera un control absoluto sobre su proceso de creación y distribución. De **Conan** opinaba que había alcanzado la meta que se había propuesto para él: la perfección narrativa, la plasmación gráfica de su juvenil rebeldía y su singular manera de entender la fantasía a través del comic, filtrándolo por el tamiz de su inquietante dualidad y prodigiosa fogosidad intelectual.
Pese a adoptar el nuevo apellido de **Windsor** con vistas a diferenciarse de su anterior etapa a la que consideraba, cuanto menos, fiduciaria, la marca del personaje, como revulsivo que fue de su concepción del realismo fantástico, no le abandonará tan pronto. Entre 1974 y 1975 termina una serie de trabajos cuyos títulos hablan por sí solos: *"Conan Portfolio I y II"*, *"Robert E. Howard Memorial"* y dos posters sobre el personaje. Todos ellos ilustraciones editadas por él mismo mediante la creación de la empresa **Gorbli**

mey Press, pionera, por añadidura, en el arriesgado campo de la ilustración fantástica.
Luego no dudará en alejarse del personaje, en busca de otras metas más trascendentales, practicando sobre él un exorcismo, mediante una serie de alusiones a la caída del poderoso simbolismo de la barbarie. En la obra *"Enchantment"* de 1975 se puede observar en una esquina un comic-book estrujado en un marco que le es totalmente ajeno y en *"Pandora"*, declaración abierta de valores personales del autor, aloja, en un anaquel privilegiado por el polvo del olvido, una figurilla sospechosamente idéntica al cimmerio. Un adiós más que poético.
Yo, mientras tanto, trataba de aumentar mis colecciones y de indagar más aún sobre sus obras desperdigadas. Descubrí que dejó los pinceles en unas cuantas ocasiones volviendo, anecdóticamente, sobre temas referidos a la Fantasía Heroica, en *Star Reach* y *Cerebus*, en una deliciosa plancha para *Epic* titulada *"Conan and Valeria"* y participando con **Oliver Stone** en su película *La Mano*, con varias tiras sobre un héroe bárbaro, Mandro, construido en base a las mismas coordenadas que **Conan**.
Finalmente, me enteré de su vuelta a varias series de **Marvel**, y colección donde ponía su firma, colección que alcanzaba un punto álgido de calidad gráfica. A mi modo de ver, el vértice artístico de *X-Men*, *Iron Man* o *Marvel Comics Presents* lo detentan las escasas participaciones de **Smith** en ellas, por mucho **John Byrne, Paul Smith** o **Jim Lee** que me den.
Smith no solía prodigarse mucho en los comics, sin embargo, en ese período teñido de ansiedad para mí, cuanto más odiaba su indiferente dedicación al medio, más hábito me creaba la sensibilidad de su trazo. El resto de la afición, por contra, acusaba un irreprochable cansancio, cada nueva aparición de su firma suponía el desasosiego de un largo período hasta ver la siguiente aportación. Me armé de paciencia a la espera de tiempos mejores, tanto por lo que se refería a la recuperación de sus primeros trabajos, como para acoger los nuevos.

UN MORBOSO PERFECCIONISMO

Con **Forum**, por fin, se habría la posibilidad de poder recibir el primer *Conan* en condiciones dignas. Y, sí, bueno, llegó, pero con la inadecuada decisión de editar las planchas de historieta en las contracubiertas, lo que incidía en un

progresivo deterioro de las mismas. Para mí, abnegado coleccionista, eso era traición. Si para **Smith** era de rigor editar sus trabajos de forma perfecta, lo menos que se podía hacer con sus comics era publicarlos de manera adecuada.

Ese presupuesto de la perfección absoluta siempre fue perseguido por su autor, incansable defensor de los derechos de propiedad y un detallista obsesivo. **Smith** arrojaba a sus obras algo más que unas cuantas rayas de lápiz. En sus historias de *Conan* había algo que no era completamente de **Thomas**, del **Thomas** de *Los Vengadores* o de *La Masa*, en aquellos guiones se detectaba de forma imperceptible algo diferente a su modo habitual de contar historias. Ese algo era **Smith**, quien, con sus particulares estilemas gráficos se entrometió delicadamente en las tramas argumentales.

Cuando volvió a dibujar comic-books guionizaría sus historias (*El Hombre-Máquina, La Patrulla-X*), las colorearía e, incluso, tomaría parte en la rotulación y el proceso de edición industrial de las mismas (*Arma-X*). Para la reedición de sus primeras aventuras de **Conan** en formato magazine incorporaría nuevas pinturas sobre un personaje tabú para él, solo por mor de presentar decentemente los nueve ejemplares de *Conan Saga* que editó Marvel en 1987. Y, recientemente, desde junio de 1992, un **Smith** de 43 años, pero con melena y el bigote a lo *Easy Rider*, se ha incorporado a la edición de sus propias historietas, tras la "deserción" de **Jim Shooter** del cargo de Presidente de **Valiant**, con obras tan fascinantes como *Archer & Armstrong* o *Eternal Warrior*, de las que espero urgente adaptación al castellano.

Sea tomada en conciencia o no mi opinión, siempre mantendré que el **Conan** más consistente, el verdadero, es el que ha dibujado **Smith.** El levantador de pesas de **John Buscema,** el elástico espadachín de **Gil Kane** o el cincunspecto bribón de **Neal Adams**, no retratan tan a la perfección a un personaje tan lleno de vida, tan pletórico de nervio. Solo el encanto enfebrecido del autor inglés ha podido aportarnos un reflejo certero de su versión literaria, el del héroe mítico e instintivo que todos llevamos dentro.

Confieso que mi gusto por este autor se acerca al extremo de la reverencia, pero todos coincidirán conmigo en identificar al artista británico como un poeta, un soñador como los escritores románticos, como el Colón del descubrimiento, como los lectores de comics... y esos hombres son los que construyen la historia...

Resulta que hace poco me he enterado, fijaos qué primicia, de que Forum va a sacar al mercado una

edición en formato prestigio de todo el *Conan* de **Barry Windsor-Smith**. No es ningún secreto, de hecho ya me estaba temiendo que iba a pasar con ella lo mismo que con el proyecto *Orígenes Marvel*. Pero no, ya llega, se acerca a pasos agigantados **¡ya está en el kiosco! ¡Y os ordeno que la adquiráis de inmediato!**

No os llaméis a engaño buscando afanes publicitarios en este requerimiento, como colaborador casual que soy de **Forum** –desde esta España meridional en la que resido ahora–, en nada me siento deudor de los planes editoriales de la empresa. Ellos me pagan por estos trabajos (poco, pero me pagan) y punto. Pero considero que en la vida hay dos cosas que merecen realmente la pena: la evasión y la belleza.

Y os aseguro que en estos comics de *Conan el Bárbaro*, ambas cosas vienen parejas y en abundantes dosis. Gracias a Smith.

¡Demonios del Infierno! ¿Pero, qué hacéis ahí parados? ¡¡Ya estáis corriendo a comprarlos!!

NOTAS

(1) "El muchacho que amaba los árboles", *Vampus* n.º 11, 1972, Ibero Mundial de ediciones.

(2) "Las espadas y los brujos", *Conan el Bárbaro* n.º 75, 1985, Comics Forum

PRESENTACION

Conan el Bárbaro es, indiscutiblemente, una de las figuras más importantes del mundo del cómic en nuestro país. Sus historietas han sido reeditadas más veces que las de cualquier otro personaje, llegando a darse el caso de episodios (como "La Hija del Gigante Helado") que han visto la luz en más de nueve ocasiones distintas; la segunda edición de su serie *Conan el Bárbaro* que está llevando a cabo Editorial Planeta DeAGostini es una de las más cuidadas que se han visto en mucho tiempo; y la posibilidad de que sus aventuras pasasen a ser producidas en nuestro país levantó una expectación que solo amainó cuando el devenir de los acontecimientos mostró la dificultad de semejante proyecto.

Sí, Conan es un personaje muy seguido en nuestro país, más que en sus USA natales, y sobre el que se ha escrito mucho y bien (no hay más que recordar, por ejemplo, los interesantes textos de **Roy Thomas** que, mes a mes, podemos encontrar en las páginas del ya citado *Conan el Bárbaro* de Planeta), pero aun con ello hay un aspecto de su figura que no había sido tratado con profundidad y detenimiento hasta ahora: el de su trayectoria en el mundo de la historieta antes de que Marvel Comics se hiciera con los derechos del personaje.

Y a este tema precisamente es al que está dedicado el presente número de *Sword*. Un ejemplar en el que se combina un detallado estudio sobre la génesis del cómic de Fantasía Heroica en USA, obra del conocido **Manuel Barrero**, con la publicación, por primera vez en nuestro país, de un cómic de la serie mexicana *La Reina de la Costa Negra;* o la primera adaptación al cómic de un relato de **Robert E. Howard**, "Los Dioses del Norte", con un ameno recorrido por la vida y obra del ilustrador **Frank Frazetta** a cargo de nuestro colaborador **Miguel Fernández Soto**. Pero dejemos de enumerar el contenido del ejemplar pues, con solo pasar la página, podréis leerlo vosotros mismos.

Stephen Fabian

Robert E. Howard's GODS OF THE NORTH
EL CLAMOR DE LAS ESPADAS HA CESADO, LOS GRITOS DE LA MATANZA SE HAN EXTINGUIDO, Y EL SILENCIO REINA EN LA NIEVE TEÑIDA DE SANGRE.
UN TRISTE SOL BRILLA SOBRE LOS CAMPOS HELADOS REPLETOS DE CADÁVERES QUE ALZAN SUS SOMBRÍOS ROSTROS AL CIELO COMO EN UNA ÚLTIMA INVOCACIÓN A YMIR, EL GIGANTE HELADO...
ADAPTACIÓN: LARRY HERNDON
LÁPIZ: STEVEN KELEZ
TINTA: ALAN HUTCHINSON
EN MEDIO DE ESA DESOLACIÓN, DOS FIGURAS SE APROXIMAN LA UNA A LA OTRA, A TRAVES DEL ABISMO ROJO. HAN PERDIDO SUS ESCUDOS O TAL VEZ NUNCA LOS LLEVASEN, SUS COTAS DE MALLA ESTÁN ABOLLADAS, Y LA SANGRE GOTEA DE SUS ESPADAS.
UNO DE ELLOS, EL DE CABELLOS Y BARBA TAN ROJOS COMO LA SANGRE QUE HAY SOBRE LA NIEVE QUE LOS RODEA, HABLA.
DIME TU NOMBRE, HOMBRE DEL CLAN DE LOS CUERVOS... ¡ PARA QUE MIS HERMANOS DE VANAHEIM SEPAN QUIEN FUE EL ÚLTIMO EN CAER BAJO LA ESPADA DE HEIMDUL !

EL OTRO SONRIE CON ARROJO.
¡ NO SERÁ EN VANAHEIM, SINO EN VALHALLA, DONDE LE PODRÁS DECIR A TUS HERMANOS EL NOMBRE DE AMRA DE AKBITANA !
COMO RESPUESTA, HEIMDUL SALTA RUGIENDO, DIBUJANDO CON SU ESPADA UN ARCO MORTAL.
AMRA RETROCEDE, PERO INMEDIATAMENTE SE RECOBRA Y GOLPEA CON TODA LA FUERZA DE SUS VIGOROSOS BRAZOS. LA AFILADA ESPADA ATRAVIESA METAL, HUESOS Y CORAZÓN
LA HOJA GOLPEA CON CEGADORA VELOCIDAD, HACIENDO QUE DEL CASCO DE AMRA BROTEN CHISPAS DE COLOR AZUL Y QUE UNA LLAMARADA ROJA LLENE SU VISTA.
ENTONCES, UNA SÚBITA DEBILIDAD HACE MELLA EN AMRA MIENTRAS EL GUERRERO MUERE A SUS PIES. SUS PIERNAS TIEMBLAN, UNA SENSACIÓN VERTIGINOSA LO INVADE, Y SE DESPLOMA SOBRE LA NIEVE.
REPENTINAMENTE, UNA RISA CANTARINA RASGA SU CONSCIENCIA Y NOTA QUE LA VISTA SE LE ACLARA. ANTE EL, BALANCEÁNDOSE COMO UN ÁRBOL JOVEN AL VIENTO, APARECE UNA MUJER, SU CUERPO ES COMO MARFIL ENVUELTO EN GASA, BELLO COMO EL SUEÑO DE UN DIOS.
¡ POR YMIR ! ¿ QUIEN ERES MUCHACHA ?

ELLA RIE OTRA VEZ. SU CARCAJADA ES MÁS DULCE QUE EL MURMULLO DE UNA FUENTE, PERO ESTÁ CARGADA DE UNA IRONÍA CRUEL.
¿ QUÉ IMPORTA ? ¿ Y QUIÉN ERES TÚ PARA JURAR POR YMIR ? ¿QUÉ SABES TÚ DE LOS DIOSES DEL HIELO Y LA NIEVE, HOMBRE DEL SUR ?
¿ DÓNDE ESTÁ TU ALDEA, MUCHACHA ? CONDÚCEME A TU TRIBU, PUES ME SIENTO DÉBIL POR CULPA DEL FRAGOR DE LA BATALLA.
MI ALDEA SE ENCUENTRA MÁS ALLÁ DE LO QUE PUEDES RECORRER ANDANDO, AMRA.
LA MUJER EXTIENDE LOS BRAZOS Y SE BALANCEA DELANTE DE ÉL, AGITANDO SENSUALMENTE SU DORADA CABELLERA.
¿ NO SOY HERMOSA, AMRA ?
¡ TANTO COMO NUNCA HE VISTO A OTRA !
¿ ENTONCES POR QUÉ NO TE LEVANTAS Y ME SIGUES ? ¿ O PREFIERES MORIR AQUÍ, IGUAL QUE LOS OTROS NECIOS ?
CON UN JURAMENTO AMRA SE PONE EN PIE. LA IRA EMBARGA SU ALMA, PERO EL DESEO QUE LE INSPIRA LA HERMOSA FIGURA LO INUNDA POR COMPLETO CON UNA FEROZ PASIÓN.
¡ POR LOS OSCUROS QUE SERÁS MÍA, MUCHACHA !
LA JOVEN LANZA UN LEVE GRITO Y ECHA A CORRER, MIRANDO DE CUANDO EN CUANDO POR ENCIMA DE SU BLANCO HOMBRO.
¿ ME SIGUES, AMRA ? ¿ TE ATREVES A SEGUIRME ?
LA CARRERA CONTINÚA A TRAVÉS DE LA CEGADORA LLANURA. AMRA PERSIGUE A LA MUJER MIENTRAS ESTA DANZA SOBRE LA NIEVE LIGERA COMO UNA PLUMA, SIN PARECER NOTAR EL FRÍO BAJO SUS PIES.

LOS RESECOS LABIOS DEL GUERRERO LANZAN VIOLENTAS MALDICIONES Y LAS VENAS DE SUS SIENES SE HINCHAN A CAUSA DEL ESFUERZO.
¡ NO PODRÁS ESCAPAR DE MÍ ! ¡ SI ME CONDUCES A UNA TRAMPA, APILARÉ LAS CABEZAS DE LOS HOMBRES DE TU TRIBU EN TUS PIES !
LA ESPUMA FLUYE EN LA BOCA DE AMRA MIENTRAS LAS CARCAJADAS DE LA MUCHACHA LLEGAN A SUS OÍDOS. LA JOVEN LO LLEVA CADA VEZ MÁS LEJOS, DONDE LA PLANICIE DA PASO A UNAS PEQUEÑAS COLINAS.
A LO LEJOS, HACIA EL NORTE, AMRA DIVISA UNA CADENA DE ELEVADAS MONTAÑAS CUYAS CÚSPIDES RESPLANDECEN CON LOS RAYOS DE LA AURORA BOREAL.
SIN EMBARGO, EL GUERRERO NO SE ASOMBRA ANTE LA EXTRAÑEZA DE AQUELLO. TODOS SUS PENSAMIENTOS ESTÁN CENTRADOS EN LA MUCHACHA...
...HASTA QUE REPENTINAMENTE, ANTE ÉL, DOS GIGANTESCAS E IMPRESIONANTES FIGURAS SE ALZAN DESDE DEBAJO DE LA NIEVE CON UNA MIRADA DE MUERTE EN LOS OJOS.

GODS OF THE NORTH
(LOS DIOSES DEL NORTE)

LA FUERZA ABANDONA LAS BLANCAS PIERNAS DE LA MUCHACHA Y CO-RRE A MENOS VELOCIDAD. CON UN RUGIDO INHUMANO, AMRA SE LANZA SOBRE ELLA.
EL ESBELTO CUERPO DE LA JOVEN SE ARQUEA HACIA ATRÁS MIENTRAS LUCHA DESESPERA-DAMENTE POR ZAFARSE DE AQUEL ABRAZO DE HIERRO. AMRA LA SUJETA CON FIRMEZA, PERO ES COMO SI AGARRASE UN CUERPO HIELO.
EN UN DESESPERADO MOVIMIENTO, LA JOVEN LOGRA ESCAPAR DE LOS BRAZOS DEL GUERRERO, DEJANDO EN ELLOS UN LIGERO VELO DE GASA.
¡ YMIR, OH PADRE MÍO, SÁLVAME !
AMRA SALTA HACIA DELANTE CON LOS BRAZOS EXTEN-DIDOS PARA AGARRAR A LA MUCHACHA CUANDO, CON UN ESTAMPIDO, EL AIRE Y LA TIERRA PARECEN CONVERTIRSE EN FUEGO CEGADOR.
CUANDO AMRA RECO-BRA LA VISTA, LA MU-CHACHA HA DESAPA-RECIDO. LA RESPLAN-DECIENTE EXTENSIÓN DE NIEVE ESTÑA DE-SIERTA. POR ENCIMA DE SU CABEZA, LAS EMBRUJADAS LUCES JUEGAN EN UN CIELO ENLOQUECIDO...
UN CIELO QUE SE CONVIERTE EN UNA RUEDA GIGANTESCA QUE GIRA VER-TIGINOSAMENTE. ENTONCES, AMRA CAE SOBRE LA NIEVE Y QUEDA INMOVIL.

EN UN GÉLIDO Y OSCURO UNIVERSO AMRA SIENTE EL MOVIMIENTO DE UNA VIDA EXTRAÑA Y LA INCERTIDUMBRE DE UNAS VOCES QUE SE ACERCAN HACIA ÉL.
¡ ESTÁ VOLVIENDO EN SÍ ! DEBEMOS QUITAR-LE EL HIELO DE BRAZOS Y PIERNAS...
NO PUEDO ABRIR SU MANO IZQUIERDA... UNNN.. ESTÁ AFE-RRANDO ALGO
¡ AMRA, ESTÁS VIVO !
¡ POR CROM, NIORD, VIEJO AMIGO ! ¿VIVO O ESTAMOS TODOS MUERTOS, EN EL VALHALLA ?
VIVIMOS, AMRA. ENCONTRAMOS LOS RESTOS DE LA BATALLA PERO NO TE VIMOS ENTRE LOS MUERTOS, ASÍ QUE SEGUIMOS TU RASTRO.
PERO... ¿ POR QUÉ FUISTE TAN AL NORTE, A LAS ESTEPAS EN LAS QUE MORA EL MISMÍSIMO YMIR ?
PERSEGUÍ A UNA MUJER DESPUÉS DE LA BATALLA. ¿ NO VISTE SUS HUELLAS...? ¿ O LOS CUERPOS DE LOS GIGANTES DE HIELO ?
SOLO ENCONTRAMOS TUS HUELLAS.
ENTONCES ES QUE ESTOY LOCO...
Y UN HOMBRE MÁS VIEJO, DE OJOS SALVAJES Y EXTRAÑOS, ENTRA EN LA CONVERSACIÓN.
¡ ERA ATALI, LA HIJA DE YMIR, EL GIGANTE DE HIELO ! ELLA SALE AL CAMPO DE BATALLA Y SE DEJA VER POR LOS MORIBUNDOS A LOS QUE ATRAE PARA QUE SUS HERMANOS PUEDAN MATARLOS.

Portada del volumen, publicado por **Hamster Press** en 1998, en el cual fue reeditada la historieta "Gods of the North".

LOS ORIGENES DE CONAN : EL PRIMER COMIC

Por MANUEL BARRERO

El objeto de esta investigación era buscar la primera adaptación al cómic de Conan, del personaje original, en EE.UU, sin querer localizar los orígenes de la fantasía heroica en los comics de otros países, pues entonces habría que hablar necesariamente del Purk el Hombre de Piedra de los hermanos **Gago** (1949), del Katán de Brocal Remohi (1960) o del Voltar de **Alfredo Alcalá** (1963), por citar tan sólo tres casos.

En norteamérica y para ser estrictos habría que considerar como primer intento de adaptación del auténtico Conan al cómic el que se ha datado en 1934, ano en que **Willis O'Brien** (jefe de producción de la mítica película *King Kong*) inició un esbozo de una película cinematográfica de Conan junto con el propio Howard. El proyecto no maduró, evidentemente, y se conoce por el hallazgo en los años noventa de unos borradores de preproducción. Sin embargo, los entendidos en la prosa de REH alegan que tales argumentos no fueron escritos por su mano. Se trae este supuesto proyecto a colación dado que la película, por haber entrado en fase de producción, tuvo que llevar el pertinente story-board, lo cual no deja de ser un cómic a juicio de muchos (cosa que habría que discutir, por otra parte, pero no es ello objeto de esta investigación).

No puedo dejar de citar aquí la que se considera primera adaptación de un relato de Robert E. Howard al cómic (según los datos que obran en mi poder): la que se produjo en 1968 en el número 14 del fanzine tejano *Star-Studded Comics* (fanedición de The Texas Trio). *Star-Studded Comics* fue una publicación que entre 1963 y 1972 puso en circulación 18 números que albergaron historietas de terror, crimen, horror, superhéroes y héroes del space-opera, una gran variedad a la que contribuyeron con sus primeros trabajos autores como **Alan Weiss, Rick Buckler, Landon Chesney, Jim Starlin** o **Al Milgrom.** Uno de los editores de la publicación, **Larry Herndon**, era un ardiente admirador de la prosa de REH y, tras comprobar que las novelas de Lancer estaban captando el interés del público en 1967, decidió adaptar al cómic el relato "Gods of the North", una historia de Howard protagonizada por Amra, un vikingo, que halló su primera publicación en el fanzine literario *Fantasy Fan* (y que el propio Howard modificaría e insertaría en la cosmología hyboria cediéndolo al arriba mencionado pulp *Fantasy Fiction*, ahora bajo el título "The Frost Giant's Daughter", historia que sería llevada al cómic por Thomas y Smith tres años después). "Gods of the

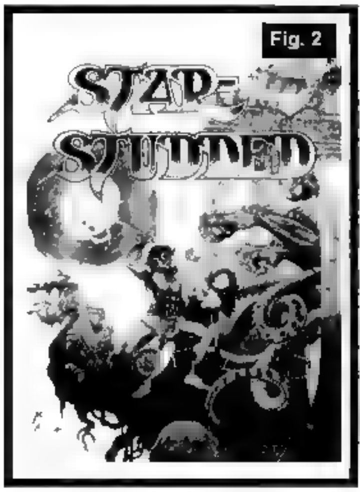


FIG. 1 y 2: Portadas de los ejemplares del fanzine *Star Studded-Comics* n.º 14 (obra de **Sam Grainger**, 1968) y n.º 18 y último (de **Steve Fritz**, 1972).

North" apareció en viñetas gracias al esfuerzo no demasiado encomiable de **Susan Herndon**, al guión, **Steve Kelez**, al lápiz, y **Alan Hutchinson**, al entintado, resultando de sus manejos conjuntos una historieta en blanco y negro de nueve páginas. Se comenta aquí por tratarse de un argumento de partida idéntico al protagonizado por Conan en el otro relato citado, aunque, obviamente, no se trate de un cómic de Conan.

Evidencias claras de la existencia de una adaptación a la historieta de los relatos de Conan previas a las marvelianas las tenemos en una publicación mejicana de 1958 que adaptó, concretamente, el pasaje de la saga del cimmerio que se desarrolla en el Sur del continente hyborio, "Queen of the Black Coast", donde comparte aventuras con la pirata Bêlit.

Permítaseme una digresión para hablar de la historieta en este vasto país americano, algo de lo que no se han preocupado mucho los teóricos de la Historieta en España.

Se han documentado los primeros comics mejicanos en la obra de **Juan Bautista Urrutia** (1874-1935), más concretamente en 1910, fecha en la que aparecieron historietas en el periódico *El Imparcial* y las publicaciones *Frivolidades* y los álbumes *Historietas Ilustradas*. El primer personaje autóctono que adquirió popularidad fue Don Carantino, creado en 1921. En los años treinta destacaron en la prensa los dibujantes de humor gráfico o de tiras **Hugo Tilghman, Arthenack, Acosta, Audiffred, Neve**, luego **Clemente Islas Allende, Alfonso Ontiveros, Bismarck Mier, Manuel Patiño, Alfredo Valdez** (luego creador del personaje Fantomas para la revista *Paquín*), **Carlos Caloca, Cadena, Macedo** y **Escalante**, directores los dos últimos de una de las revistas más interesantes de la época, *Macaco*.

Los primeros intentos de una industria comprometida con el medio surgieron en 1932, cuando **Alfonso Tirado** creó la Editorial Sayrols, precursora de historietas seriadas y más alejadas del canon humorístico. Su primer lanzamiento fue *Águila blanca*. Ya podían ser las historietas muy serias, que el trato editorial seguiría siendo el mismo: el autor apenas trataba con el editor y trabajaba esclavizado a la mesa de dibujo debido a los bajos salarios, situación que se prolongó hasta entrados los años cincuenta. De ahí que surgiera el afán de **Ramón Valdiosera** por formar un grupo con vistas a trabajar a la usanza de los "syndicates" de EE.UU. Él, **Antonio Gutiérrez, Juan Reyes, Daniel López, Jesús Quintero** y otros, probaron a continuación suerte en el mercado de tiras de prensa americano, pero no consiguieron éxito. Así que hubieron de volver a su país y trabajar para la industria del cómic erigida sobre imitaciones de modelos "gringos", primordialmente tebeos de aventuras. Aquí destacarían por méritos propios y por su originalidad la revista *Paquín*, **Rafael Flores** con su *Guerra Interplanetaria* y Antonio Gutiérrez con *El Caballero Azul*, pero lo que se vendía con mayor comodidad entonces eran los sucedáneos de comics yanquis y las historietas de corte romántico, todo lo cual frenó la evolución de temas característicos de la cultura charra.

En 1956, los esposos **Guillermo de la Parra** y **Yolanda Vargas Dulché** fundaron la que llegaría a ser la más poderosa editora nacional: Editorial Argumentos, EDAR, que luego se expandiría absorbiendo a Editorial de la Parra, Editorial Manelick de la Parra, Publicaciones CITEM y Editorial Vid, hasta la formación del consorcio que, desde 1985, se denominaría Grupo Editorial Vid. Al comienzo de su andadura obtuvieron el apoyo del lector a comics románticos como *Lágrimas, risas y amor* y *Memín Pinguín*, y llegaron a tener treinta títulos en el mercado a la vez. Algunos de esos títulos, de tremendo éxito, explotaban la aventura autóctona, caso de *Wama el Hijo de la Luna* y *Tawa el Hombre Gacela*, obras ambas de **Joaquín Cervantes Bassoco**, que sobrepasaron los 600 episodios entre 1959 y 1971.

Otros historietistas mejicanos de humor de la época quedaron eclipsados por estos productos y por la importación directa de los superhéroes estadounidenses a través de la editorial Novaro, la cual popularizó entre los jóvenes los comics de las editoriales DC, Marvel y otras. Citaré algunos de aquellos malhadados autores para que no se resienta la memoria: **Gabriel Vargas** (un autor de línea limpia y excepcional que creó "La familia Burrón" y "Los Superlocos"), **Casillas, Bolaños, Pancho Flores, Mora, Pruneda, Germán Butze** (excepcional autor, padre de "Los Supersabios"), **Quesada, Araiza, Valdés, Carreño, Guerrero**... sin olvidar a **Eduardo del Río "Rius"**, quien debutó en 1954 en la revista *Jajá* y cuya más célebre creación es "Los Supermachos" (Editorial Meridiano S.A., 1965); obra suya es también "Los agachados" y muchas historietas de contenido crítico, casi visceral en su comunión con el marxismo, que hallaron cabida en revistas de humor como *La Gallina, El*

mitote ilustrado, La Garrapata, Duda...

En 1957, la situación servilista del dibujante de tebeos mejicano alcanzó su límite y once autores fundaron la Sociedad Mexicana de Dibujantes, cuyo presidente, **Constantino Rábago**, instituyó el día 7 de octubre como el Día del Dibujante. Pero la cascada de comics importados, subproductos de la historieta o parahistorietas, siguió manando incesante a finales de los años cincuenta; ejemplo de ello fueron los títulos *Juan sin miedo, Mini Leyendas, Milipolicioca, Super Mini, Santo el Enmascarado de Plata, Ayúdeme Doctora Corazón, Fuego, Miniaventuras, Apolo, Marca Diablo, Amores Prohibidos, Starman el Valiente, Micro Misterio...* Los mejicanos, por más que quisieron resistirse a la ósmosis, no podrían evitar la invasión de los productos de sus vecinísimos y tuvieron que contemplar como en 1965 aparecía otro éxito a imagen y semejanza de las viñetas con "afanes propagandistas del imperialismo propios de un superhéroe"[2], *Kalimán el Hombre Increíble*, de **Modesto Vázquez**, **Víctor Fox** y con dibujos de **Crisuel**. Era una obra exitosa la que servía las aventuras del superhéroe albino con turbante, pero de menor calidad que las de los historietistas surgidos entonces, "La familia Placachica" de **Vadillo**, "Perlas japonesas" de **Vazquez Lira**, "Wafles y Mufles", de **A.B.** o "Watusi", con guión de **Sergio Magaña** y dibujos de **De la Torre**, "Hombres de negro", de **Helio Flores** (en *La Garrapata*), *Supermenso*, de **Joaquín Velasco**, las obras de **Magú**, **Aran**, **Ahumada**, **Feggo**, **Jis** o **El Fisgón** en el suplemento del diario *Unomásuno*. Para terminar esta ronda y pasar a otros asuntos de índole más fantástica, citaré la obra *Aníbal 5* (Novaro, 1966), con dibujos muy elegantes de **Manuel Moro Cid** y un guión desopilante de **Alejandro Jodorowsky**, la cual contaba la historia de un cyborg con superpoderes cuya némesis era el villano Barón de Sader (una suerte de parodia del típico supervillano yanqui). Aníbal 5 moría y resucitaba en cinco ocasiones, se reencarnaba en diversos animales, era aprisionado en un útero y luchaba contra una caterva de enemigos totémicos con la apariencia de Atila, Al Capone o Hitler... Según **Luis Gasca**: "la mayor renovación del cómic mexicano de su tiempo"[3].

José Mateo de la Torre fue uno de los avispados empresarios "aztecas" que se subió al carro de la edición de comics durante el final de la década de 1950, fundando la editorial cuyo logo surgió como acrónimo de las primeras sílabas de su nombre compuesto: Ediciones JOMA. La editorial, radicada su sede en Ciudad de México, sacó por entonces a la luz un abanico de títulos de calidad mediocre a tenor de los bajos costes de producción y el pequeño tamaño de la empresa, en la cual uno de los principales dibujantes, **Salvador H. Lavalle**, simultaneaba las funciones de editor con las de un dibujante capaz de generar 32 páginas semanales de historieta. No se trata de ninguna proeza ya que los tebeos mejicanos de vasto consumo oscilaban entre las dos y las tres viñetas por página de media. Para que sirva de ejemplo comparativo: John Buscema en sus buenos tiempos llegó a mantener un ritmo de producción de cuarenta de esas páginas con tan escaso número de viñetas por semana.

Entre lo publicado por JOMA se encontraban los títulos *Changóo el rey de los monos*, un trasunto de Tarzán que Lavalle dibujó en una vena cómico-paródica, con mascotas incluidas: Gogó y el mono Titico; *Cruz Diablo*, un espadachín del tipo El Zorro erigido en defensor de los afligidos, sobre todo de los afligidos por represiones similares a las de la Inquisición; *Los Limosneros*, una obra con algo más de mensaje social; y, entre otros, *La Reina de la Costa Negra* (en adelante *La Reina*), una publicación de formato ligeramente mayor que el de un comic-book, de cadencia semanal, con las portadas en color y el interior, una tripa de 32 páginas, en blanco y negro. Todo por el precio de 80 centavos (de México), precio razonablemente barato para tratarse de octubre de 1959.

La Reina era un tebeo de temática aventurera susceptible de llevar colgada la etiqueta de "viking fantasy" por el atavío de

sus protagonistas, sus enemigos pseudomitológicos y los bajeles y los mares que surcaban con ellos. Pero sus personajes no eran vikingos, aunque el protagonista masculino, Conan, portase sobre su cabeza uno de esos cascos acolmillados falsamente atribuidos por la sabiduría popular a la tipología vikinga. Sus personajes eran, precisamente, los personajes del relato "The Queen of the Black Coast", noveno relato publicado por R.E. Howard en *Weird Tales*, en el número de mayo de 1934: Conan, rubio y a la usanza "vikinga" pero inequívocamente identificado en el cómic como un "cimmeriano", Bêlit, más elegante y armada, muy altiva e indudable protagonista de la serie por curioso que parezca, y otros personajes que recuerdan a los del relato de Howard, como Yanga, una variación del corsario N'Yaga. Algún mejicano afi-

cionado a los relatos de Conan tomó prestados personajes y título originales y fraguó una edición que vulneraba las leyes de protección de los derechos de autor.

La jugada les salió bien. Los americanos no supieron de la existencia de *La Reina* hasta pasados más de 15 años, cuando el aficionado **Fred Patten** adquirió el número 15 de la serie mejicana y lo remitió a Roy Thomas, quien a su vez se lo brindó al experto **Fred Blosser** para que mostrara el asombroso hallazgo en las páginas de *Savage Sword of Conan* número 26, de enero de 1978. Fue en el artículo "The Other Queen of the Black Coast", que el español **Mariano Ayuso** amalgamó, junto con otro de **Douglas Menville** ("Conan the Conquistator", aparecido en *The Savage Sword of Conan* 44, en septiembre de 1979), y lo firmó con su nombre para un texto publicado en el número 21 de *La Espada Salvaje de Conan Volumen I* de Editorial Planeta-DeAgostini (Planeta Comics, entonces). Tras la publicación del texto de Blosser aludido, varios aficionados, fanediores y profesionales de los comics estadounidenses lograron reunir los números 2, 3, 4, 10, 15 y 16 de *La Reina*, de los cuales el número 10 había sido traducido al inglés por un tal **B. Tyger** y publicado en los números 22 y 23 del fanzine de **Jonathan Bacon** *REHUPA (Robert E. Howard United Press Asociation)* en 1976

Sumando a los anteriores el número 7 de *La Reina*, en poder del autor de estas líneas, se extrae que la colección mejicana evolucionó así:

Número 1, con fecha de 1 de octubre de 1958, presumiblemente. Título de la historieta desconocido. Guión de **Riol de Man**. Dibujo de portada e interior de Salvador H. Lavalle, presumiblemente.

Número 2, con fecha de 8 de octubre de 1958. Historieta titulada "La Copa de Odín". Guión de Riol de Man. Dibujo de portada e interior de Lavalle.

Número 3, con fecha de 15 de octubre de 1958. Historieta titulada "Los Adoradores del Fuego". Guión de Riol de Man. Lápiz de portada e interior de Lavalle. Tinta y fondos de **Ciro.**

Número 4, con fecha de 22 de octubre de 1958. Historieta titulada "La Galera Fantasma". Guión de Riol de Man. Dibujo de portada e interior de Lavalle.

Número 5, con fecha de 29 de octubre de 1958, presumiblemente. Historieta titulada "El Kraken". Guión de Riol de Man. Dibujo de portada e interior de Lavalle, probablemente.

Número 6. Podemos presumir que los autores son los mismos, pero la fecha es desconocida. No sabemos si *La Reina* quedó en suspenso tras el número 5 ó tras el número 6, lo que sí está claro es que su publicación fue abandonada al menos durante siete años puesto que, en caso contrario y respetando la cadencia de salida semanal, hubiese alcanzado los trescientos números en 1965, año que consta en los créditos del número 7.

Número 7, con fecha de 6 de octubre de 1965. Historieta sin título. Guión de **J. Kstro**, presumiblemente (no constan créditos; Kstro puede ser un seudónimo de Castro, o bien del mismo Riol de Man). Dibujo de portada e interior de Lavalle. El formato se ha alargado ligeramente con respecto a números más bajos alcanzando los 25 x 18 cm.

Número 8, con fecha de 13 de octubre de 1965. Título de historieta y créditos desconocidos, pero podemos presumir que se mantuvo el mismo equipo de producción.

Número 9, con fecha de 20 de octubre de 1965. Ídem anterior.

Número 10, con fecha de 27 de octubre de 1965. Ídem.

Número 11, con fecha de 3 de noviembre de 1965. Ídem.

Numero 12, con fecha de 10 de noviembre de 1965. Ídem

Número 13, con fecha de 17 de noviembre de 1965. Ídem.

Número 14, con fecha de 24 de noviembre de 1965. Ídem.

Número 15, con fecha de 1 de diciembre de 1965. Historieta titulada "El Valle de la Muerte". Guión de Kstro. Dibujo de portada e interior de Lavalle.

Número 16, con fecha de 8 de diciembre de 1965. Historieta sin título. Guión de **Silvaquiros**. Dibujo de portada e interior de Lavalle, fondos de **J.H. Soberanes**

Y aquí se agota la investigación por no haber podido consultar más materiales originales. Cabe pensar que la colección se detuvo a esta altura.

En sus primeros números de andadura, desde el 2 al 4 al menos, el grafismo de Lavalle evidencia claras influencias de Harold Foster, en el estilo y en el diseño del logo de la colección, y de Joe Kubert, particularmente de sus trabajos para las historietas de Viking Prince, como queda manifiesto en las portadas de los números 2 y 3 de *La Reina* A esa necesidad por parte de los autores de crear una estética más acorde con la fantasía histórica que heroica hay que sumar que los argumentos ideados para estos tebeos parecen tener poco en común con la obra de Howard. En el número 2, Conan, Bêlit y su tripulación vikinga se enfrentan a una suerte de gigantesco Coloso de

Rodas con apariencia norteña que les sorprende en medio del mar. En el 3, Bêlit es hecha prisionera por los habitantes de una isla volcánica, isla/ que acaba sumergiéndose en el mar tras su rescate. En el 4, el "cimmeriano" y la "reina" combaten a un grupo de bandidos liderados por un hombre tocado con una capucha confeccionada con una cabeza de lobo (quizá aquí pueda trazarse algún paralelismo, dado el amor de Howard por elemento *berserkr*)... Es decir, por lo general se trata de argumentos tópicos, lábiles en su desarrollo y que no pueden relacionarse estrictamente con los propios de la espada y brujería, más bien con los de aventuras de piratas. Y hemos de suponer que así continuó evolucionando la colección, ya que en el número 7 Bêlit y Conan se enfrentan/ al pirata Olar, quien termina pereciendo por mano de los protagonistas. Aparte, en ese mismo número 7, el marco de la aventura escapa de la fantástica Hyboria para transcurrir en nuestro tiempo ya que en la primera viñeta figura un mapa de Britania y los dos héroes y su tripulación se enfrentan a auténticos guerreros vikingos.

Hemos de esperar a los números 15 y 16 para comenzar a trazar paralelismos sólidos con la obra de Howard. En el 15 ya se menciona Askalón (un anagrama de Asgalún, quizá) y los protagonistas conducen su barco "Venganza" (el original era llamado "El Tigresa") hacia la costa para repararlo, pero caen cerca de los dominios del legendario monstruo Kuntar (también una leyenda negra se cernía sobre los piratas cuando remontaron el Río Zarkheba en "Queen of the Black Coast"). Aquí, el guio-nista Kstro ha pensado para incorporar a Kuntar en un antropoide que habita en una ciudad en ruinas (siguen los pa-relelismos). El gran gorila ataca a la partida de exploración con crudeza arrancándole un brazo de cuajo a uno de los hombres de Bêlit, detalle éste que conmocionó a Blosser, quien afirmó en el texto antes citado: "quizá la más espantosa escena de cómic dibujada jamás" (he aquí un ejemplo de una de las posibles razones de la difícil traslación de Conan al cómic en los EE.UU. durante los años cincuenta y sesenta). Como ideas propias de Kstro en este relato cabe destacar el hecho de que Kuntar sea el guardián de un tesoro consagrado al dios Raab, la existencia del arma "El Escudo de Cimmeria", que vuelve invulnerable a quien lo porta, o el rapto de la capitana del "Venganza" que comete el monstruo, en la estela de la leyenda de la bella y la bestia.

Silvaquiros, guionista del número 16 de la colección, retoma el escenario del anterior número y realiza una adaptación más fiel del final de la novela howardiana, pues aquí sí que son sorprendidos los protagonistas por un simio alado a la guisa de un murciélago. En un primer ataque, Conan acierta al monstruo con una flecha y salva a la pirata, que resulta malherida. Conan parte en busca de venganza y de una rara flor con la que sanar a Bêlit (delicadeza del mejicano, que no de Howard), por el camino despacha a una serpiente de dos cabezas y, de vuelta, a unos lobos (semejantes a las hienas de "Queen of the Black Coast"). Finalmente, también lucha con el bicho alado y en el trance aparece Bêlit entre una nube fantástica, cegando al mono el tiempo suficiente para que Conan le corte el cuello. Todo lo último, pues, es adaptación palmaria de la obra de Howard, excepto por el hecho de que Bêlit se recupera de sus dolencias y no muere.

Los tebeos de *La Reina de la Costa Negra* resultan un hallazgo curioso para el aficionado a los comics de Conan, pero su calidad narrativa es escasa y el trabajo artístico que Lavalle despliega en los números superiores al 5 es rígido, su trazo es rápido, quizá perseguido por los plazos de entrega, y utiliza planos medios y primeros planos para evitar detenerse sobre las viñetas. El dibujante deja fondos vacíos, resultando el conjunto a la postre primitivo, un producto de una mecánica de trabajo estajanovista y sumergido en un mar de publicaciones de similar catadura. Ni siquiera en las últimas entregas documentadas de la colección mejora este aspecto. Es una anatomía oblonga y surreal lo que asoma en general, en viñetas hueras donde lo que prima es la acción, sin permitirse ningún tipo de florituras. Desde luego, la obra no es más que un objeto de consumo, barato y pobre, con nulo valor artístico y escaso valor hemerográfico.

No obstante, es la primera adaptación conocida de Conan al cómic en la historia del medio.

Lo cual, para los aficionado a la obra de Robert E. Howard, no es moco de pavo.

SEVILLA, JULIO DE 1999

NOTAS:

(1).- Según **Rosalva De Valdés** en "La Historia de los Comics Mexicanos". *Historia de los Comics*, Toutain Editor, Barcelona, 1983.

(2).- **Eduardo Del Río** en *La Vida de Cuadritos: Guía incompleta de la historieta*, Grijalbo, Miguel Hidalgo Editor, México D.F., 1984.

(3).- En *The World Encyclopedia of Comics* (de **Maurice Horn**). Chelsea House, New York (NY), 1976.

La reina de la Costa Negra
FATIGADOS POR LAS AVENTURAS Y EXTENUADOS A CAUSA DE TANTO TRAJÍN, BELIT Y SUS HOMBRES DECIDIERON UN BUEN DÍA REGRESAR A SU REFUGIO EN LAS MÁRGENES DEL RÍO ZARKEBA...
HAREMOS UNA REPARACIÓN GENERAL AL "VENGANZA"
EL PALO MAYOR ESTÁ DETERIORADO Y ES CONVENIENTE SUSTITUIRLO POR UNO NUEVO.
EN LAS RIBERAS HAY MADERA SUFICIENTE.
1

LA EMBARCACIÓN CONTINUÓ SU AVANCE INTERNÁNDOSE EN LAS SERPENTEANTES CORRIENTES DEL RIO. CUANDO LA NOCHE CAYÓ, BELIT Y CONÁN ADMIRABAN LO ESTRELLADO DEL CIELO.
BELIT... NUNCA ME HAS DICHO QUE ME AMAS...
SABES BIEN CUALES SON LOS SENTIRES DE MI CORAZÓN...
LO QUIERO ESCUCHAR DE TUS LABIOS...
LA JOVEN MIRÓ AL CIMERIANO POR UNOS SEGUNDOS Y DESPUÉS LE OFRECIÓ LA HUMEDAD DE SUS LABIOS... CONÁN SE PRENDIÓ A ELLOS CON VERDADERA VEHEMENCIA...
2

NO HABRÁ PODER CAPAZ DE SEPARARNOS, CONÁN... NOS PERTENECEMOS EL UNO AL OTRO COMO EL CIELO AL MAR...
¡¡ BELIT !! ¡¡ BELIT DE MIS SUEÑOS !!
HEMOS DE HACERNOS UN JURAMENTO... DESDE EL MISMO INFIERNO, EL ALMA DE UNO VELARÁ POR LA SEGURIDAD DEL OTRO EN LOS MOMENTOS DE PELIGRO...
ASÍ SEA... NUESTRO AMOR VENCERÁ A LA MUERTE MISMA SI SE INTERPONE EN NUESTRO CAMINO...
3

LOS DÍAS HABÍAN TRANSCURRIDO EN MEDIO DE UNA PASMOSA LENTITUD. AL LLEGAR AL RECODO DEL RÍO, BELIT DISPUSO QUE LA NAVE SE DETUVIERA.
¡¡ ARRIAD LAS VELAS !! ¡¡ BOTAD LAS ROCAS DE ANCLAJE !!
¡¡ TIRAD DEL PALO MAYOR HASTA DERRUMBARLO !! VOSOTROS, INTERNAOS EN EL BOSCAJE A BUSCAR MADERÁMEN Y LIANAS...
DIRIGIRÉ LAS REPARACIONES DE CUBIERTA...
EN UN SANTIAMÉN TODO FUE MOVIMIENTO Y LABOR EN BENEFICIO DEL "VENGANZA" Y UNAS HORAS MÁS TARDE:
¡¡ BELIT!! ¡¡CONÁN!! HA SUCEDIDO ALGO INEXPLICABLE...
4

LOS HOMBRES QUE ENVIASTE EN BUSCA DE MADERA, HAN SIDO MUERTOS EN UNA FORMA ESPANTOSA... LOS DESCUBRÍ CUANDO FUI EN BUSCA DE UNO DE ELLOS... ¡¡ VENID, OS MOSTRARÉ EL SITIO !!
TOMAD LAS ARMAS Y SEGUIDNOS
EN EFECTO, A LOS OJOS DE LOS HOMBRES DE LA REINA DE LA COSTA NEGRA, SE PRESENTÓ UN CUADRO MACABRO CUANDO LLEGARON AL SITIO DEL SACRIFICIO...
¿ QUIÉN PUDO HABER SIDO ?
NO HAY HUELLAS DE PISADAS.
5
INTRIGADOS POR TAL SUCESO, SE APRESURARON A TERMINAR LOS TRABAJOS DE RESTAURACIÓN DE LA NAVE.
LA MADERA AMANECIÓ DESPEDAZADA...
HAY UNA MANO ENEMIGA QUE SE HA DECLARADO EN CONTRA NUESTRA.
DOS DÍAS DESPUÉS, CUANDO APARECIERON OTROS HOMBRES ASESINADOS, BELIT SE INDIGNÓ VERDADERAMENTE.
¡¡ ES NECESARIO PONER FÍN A ESTO !!
¡GRARGGG!
DE IMPROVISO EL CIELO PARECIÓ OBSCURECERSE Y UNOS ATERRADORES BRAMIDOS DESCENDIERON DE LO ALTO.
6

CUANDO LOS SORPRENDIDOS VIKINGOS LEVANTARON SUS MIRADAS, UN GRITO DE SOPOR SE AHOGÓ EN SUS GARGANTAS. ANTE ELLOS ESTABA EL SER MÁS INCREIBLE QUE HUBIERAN PODIDO IMAGINAR.
¡¡ STIRK, EL SIMIO SAGRADO !!
AQUELLA CRIATURA INFERNAL POSEÍA LA FUERZA DE DIEZ HOMBRES. CON UNO SOLO DE SUS ZARPAZOS, DERRIBABA A VARIOS NORMANDOS A LA VEZ.
¡¡ NO LO DEJÉIS DESCENDER !!...
SOMOS SUFICIENTES PARA ÉL. ¡¡ ATACADLO !! ¡¡ ATACADLO !!
7

POR AQUELLA OCASIÓN EL MONSTRUO SE ABSTUVO DE MATAR. PARECÍA SER QUE EL OBJETIVO DE SU ATAQUE TENÍA OTRO FÍN
¡¡ TRATA DE APODERARSE DE BELIT !!
¡¡ A ÉL !!, ¡¡ A ÉL !!
TODOS LOS ESFUERZOS RESULTARON INÚTILES. CON LA MAYOR FACILIDAD STIRK TOMÓ ENTRE SUS BRAZOS EL CUERPO DE LA MUCHACHA.
Y YA CON ELLA EN SU PODER, INICIÓ SU VUELO HACIA LAS ALTURAS.
¡¡ DADME UN ARCO !! ¡¡ UN ARCO Y FLECHAS !!
8

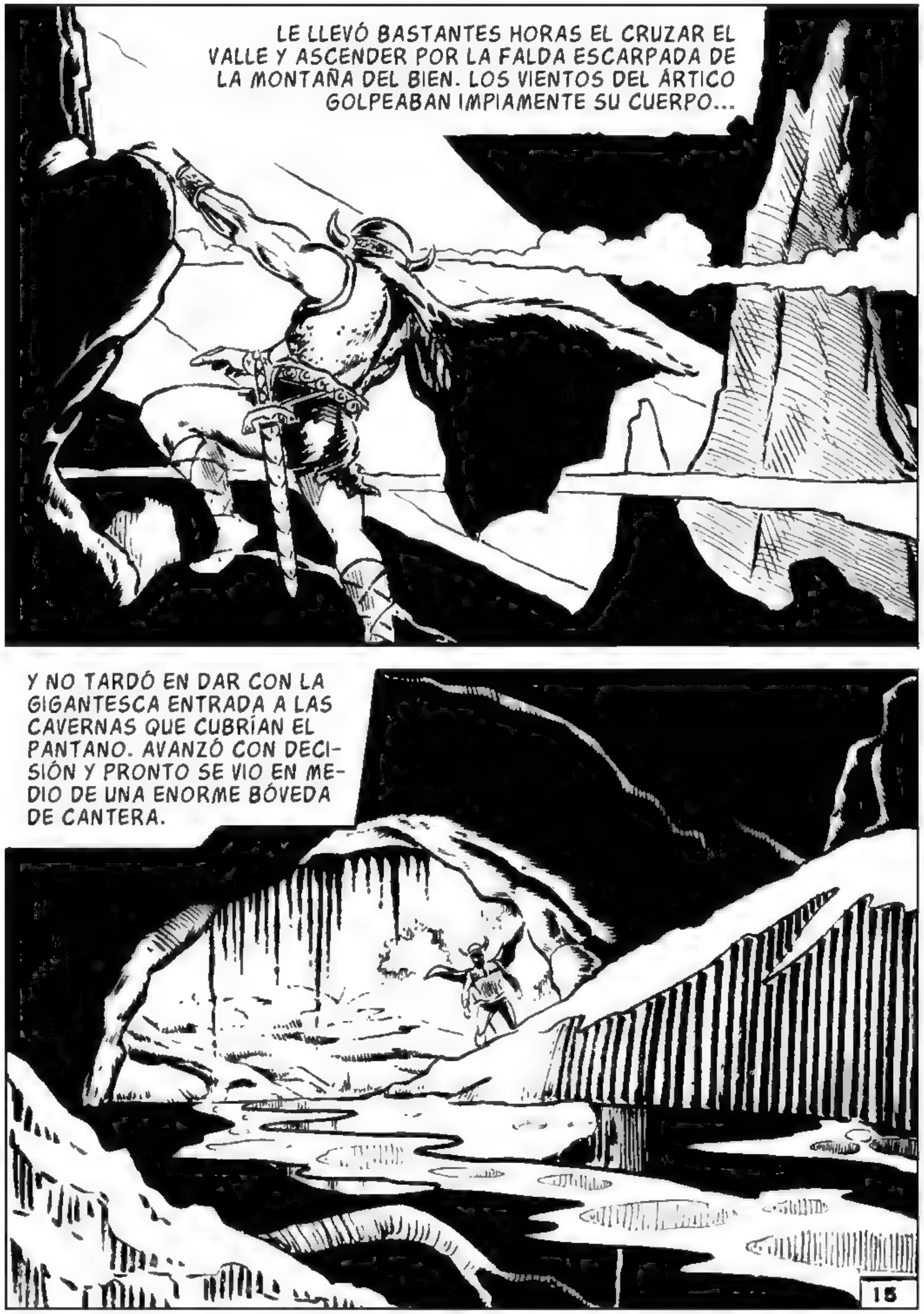
EL CIMERIANO TENDIÓ EL ARCO Y APUNTÓ CUIDADOSAMENTE.
AFINAD LA PUNTERÍA, QUE PODÉIS HERIR A BELIT...
DESCANSAD... ESE SIMIO NO SE SALDRÁ CON LA SUYA...
LA FLECHA SILBÓ EN EL AIRE Y FUE A INCRUSTARSE PRECISAMENTE EN EL ANTE-BRAZO IZQUIERO DEL GORILA ALADO.
9
AQUELLO OCASIONÓ QUE AL EXPE-RIMENTAR EL DOLOR DEL IMPACTO, SOLTARA A SU PRESA.
BELIT SE DESPLOMÓ APARATO-SAMENTE Y FUE A CAER SOBRE UNA SALIENTE DE ROCAS.
EL CAPTOR, SINTIÉNDOSE HERIDO, OPTÓ POR RETIRARSE, MIENTRAS QUE CONÁN Y YANGA ACUDÍAN A AUXILIAR A LA JOVEN.
10

FUE SÓLO LA FUERZA DEL GOLPE. NO TIENE HERIDAS EXTERIORES.
¡¡ PRONTO !! LLEVÉ-MOSLA A BORDO DEL "VENGANZA".
CONÁN CARGÓ CON BELIT Y TODOS SE DIRIGIERON A LA NAVE.
DE MOMENTO HO HAY TEMOR DE QUE STIRK REGRESE.
PERO NO PODEMOS IRNOS DE AQUÍ. LA EMBARCACIÓN ESTÁ DESMANTELADA.
11

POR ESPACIO DE MUCHAS HORAS SE ATENDIÓ A BELIT, PERO PESE A LAS CURACIO-NES Y A LOS CUIDADOS, NO VOLVÍA EN SI...
¡¡ BELIT, BIEN MÍO... HÁBLAME... !!
CUANDO EL TIEMPO TRANS-CURRIÓ, EL CEÑO DEL FIEL YANGA SE ENDURECIÓ AL NO-TAR QUE BELIT NO RECO-BRABA EL SENTIDO...
NO PODEMOS PERMITIR QUE CONTINÚE EN ESE ESTADO, ES NECESARIO HACER ALGO...
¿ CONOCES TÚ ALGÚN REMEDIO EFICAZ ?
12

HASTA AHORITA MIS MEDICAMENTOS HAN FRACASADO. SÓLO NOS QUEDA RECURRIR A LOS EFECTOS DEL LOTO NEGRO.
¿ EL LOTO NEGRO ? ...
NO LEJOS DE AQUÍ, ASCENDIENDO POR LA MONTAÑA DEL BIEN, EXISTE UNA REGIÓN CAVERNOSA, EN CUYO INTEROR SE EXTIENDE UN ENORME PANTANO. SE DICE QUE ESTÁ CUSTODIADO POR UNA ENORME SERPIENTE DE DOS CABEZAS...
13

EN ESE PANTANO CRECEN ISLOTES TAPIZADOS DE LOTOS NEGROS QUE TIENEN PROPIEDADES CURATIVAS EXCEPCIONALES... ESTOY SEGURO QUE CON UNO DE ELLOS BELIT RECOBRARÁ LA SALUD.
¡¡ IRÉ A LA MONTAÑA DEL BIEN Y TRAERÉ EL LOTO NEGRO !!
TEN CUIDADO, ES UNA EMPRESA PELIGROSA.
CUIDA DE BELIT QUE NO DEMORARÉ EN REGRESAR.
QUE LOS DIOSES TE PROTEJAN, CIMERIANO.
14


LE LLEVÓ BASTANTES HORAS EL CRUZAR EL VALLE Y ASCENDER POR LA FALDA ESCARPADA DE LA MONTAÑA DEL BIEN. LOS VIENTOS DEL ÁRTICO GOLPEABAN IMPIAMENTE SU CUERPO...
Y NO TARDÓ EN DAR CON LA GIGANTESCA ENTRADA A LAS CAVERNAS QUE CUBRÍAN EL PANTANO. AVANZÓ CON DECISIÓN Y PRONTO SE VIO EN MEDIO DE UNA ENORME BÓVEDA DE CANTERA.
15

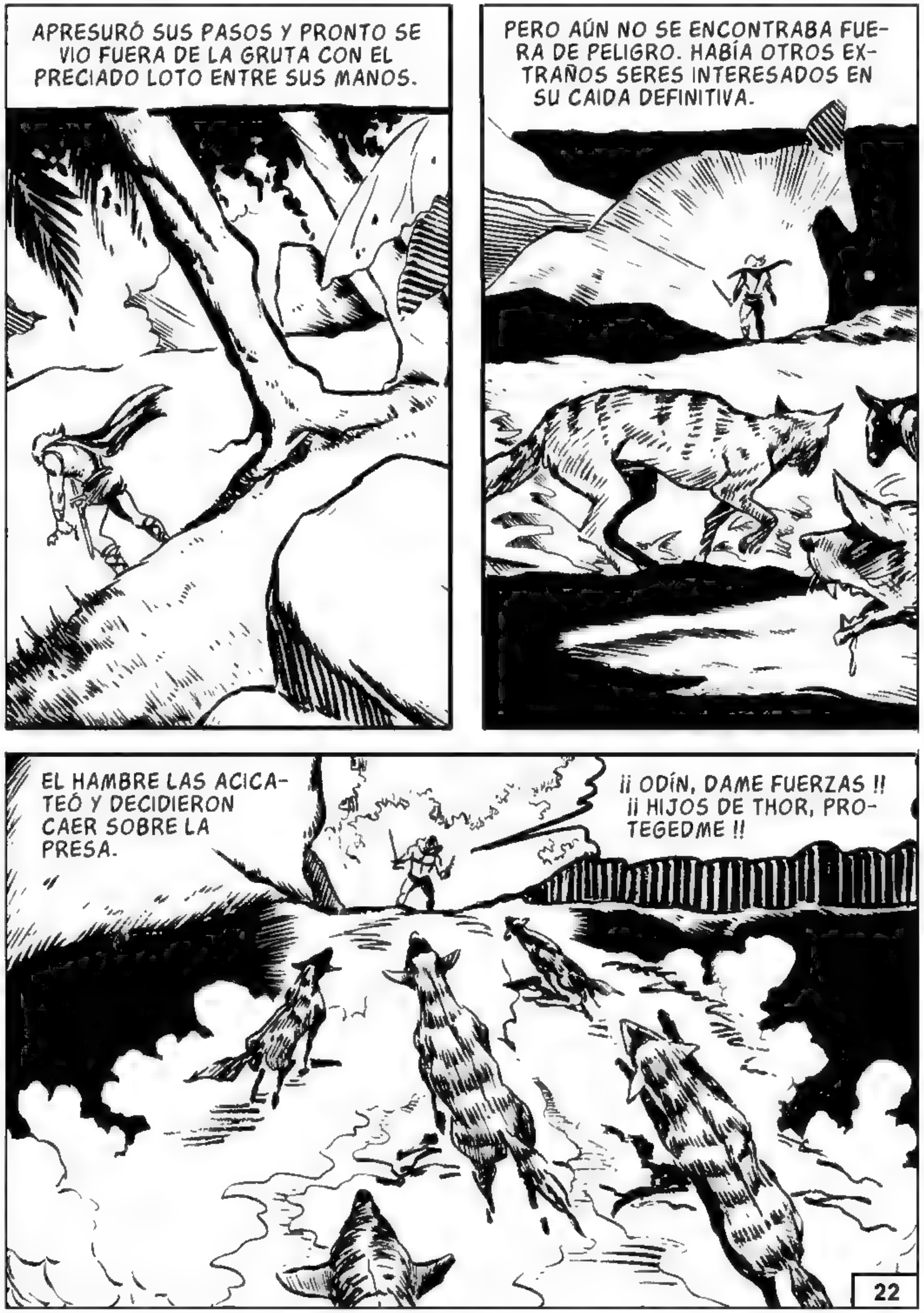
SE DISPONÍA A CONTINUAR SU CAMINO, CUANDO UN EXTRAÑO SISEAR LLEGÓ A SUS OIDOS.
SSSSSSSSS
VOLVIÓ EL ROSTRO E INSTINTIVAMENTE EMPUÑÓ SU ESPADA, PARA ENCONTRARSE CON LA GUARDIANA DE LA CAVERNA.
EL MONSTRUO ANFIBIO ATACÓ DE INMEDIATO, PERO LA AGILIDAD FELINA DE CONÁN LE PERMITIÓ ESQUIVAR SUS EMBESTIDAS.
16

LA REINA DE LA COSTA NEGRA

SINTIÉNDOSE SEGURO, SE INTRODUJO EN LA OQUEDAD DE LA CUEVA, LLEVANDO EL CUERPO HUNDIDO HASTA LA CINTURA EN LAS FANGOSAS AGUAS DEL PANTANO...
Y A LA LUZ DEL SOL QUE SE FILTRABA POR LAS HENDIDURAS, DESCUBRIÓ NO LEJOS DE ÉL, UNA GRAN CANTIDAD DE BANCOS DE LOTOS QUE PARECÍAN FLOTAR EN LA SUPERFICIE...
19

MAS CUANDO SE ACERCÓ A TOMAR UNA DE AQUELLAS EXÓTICAS FLORES, UN DESVANECIMIENTO PASAJERO HIZO PRESA DE SU CEREBRO...
SIENTO UN SOPOR TERRIBLE... LOS LOTOS EMANAN EXTRAÑOS GASES QUE NUBLAN MI MENTE... OHHH...
DE... DEBO ALCANZAR UNO DE ELLOS Y LLEVARLO... LLEVARLO A YAN...GA A YANGA... BELIT, MI AMADA BELIT DEBE... DEBE SANAR.
20

HACIENDO UN ESFUERZO SUPREMO, CONÁN TIRÓ DEL TALLO DE UNA DE LAS FLORES Y CON ELLA EN SU PODER, SE DISPUSO A REGRESAR SOBRE SUS PASOS...
TRAS DE MUCHOS TRABAJOS LLEGÓ NUEVAMENTE HASTA LA ENTRADA DE LA GRUTA.
NO DEBO DESFALLECER... DEL LOTO NEGRO DEPENDE QUE BELIT SE RESTABLEZCA... AHÍ ESTÁ YA LA SALIDA... UN POCO DE AIRE ME HARÁ BIEN...
21


APRESURÓ SUS PASOS Y PRONTO SE VIO FUERA DE LA GRUTA CON EL PRECIADO LOTO ENTRE SUS MANOS.
PERO AÚN NO SE ENCONTRABA FUERA DE PELIGRO. HABÍA OTROS EXTRAÑOS SERES INTERESADOS EN SU CAIDA DEFINITIVA.
EL HAMBRE LAS ACICATEÓ Y DECIDIERON CAER SOBRE LA PRESA.
¡¡ ODÍN, DAME FUERZAS !! ¡¡ HIJOS DE THOR, PROTEGEDME !!
22

EL DESVANECIMIENTO AÚN NO ABANDONABA EL CUERPO DEL CIMERIANO¡PERO EL INSTINTO DE CONSERVACIÓN Y MÁS QUE NADA EL DESEO DE SALVAR A BELIT. LO HIZO SACAR FUERZAS DE FLAQUEZA.
¡¡ NO HAN DE SER USTEDES QUIENES ME IMPIDAN ACUDIR EN AYUDA DE BELIT !! ¡¡ FIERAS DEL INFIERNO !!
23

POR MOMENTOS SENTÍA QUE LOS MIEMBROS FATIGADOS SE NEGABAN A OBEDECER A SUS IMPULSOS Y QUE EL SUDOR FRÍO DEL DESVANECIMIENTO PERLABA SU FRENTE...
PERO BRAVAMENTE SE SOBREPONÍA A TALES DEBILIDADES Y ABATÍA A LAS FURIOSAS HIENAS CON EL FILO DE SU ESPADA.
NO PASÓ MUCHO TIEMPO, PARA QUE LAS FIERAS CARNICERAS SE DIERAN CUENTA DE QUIEN ERA EL QUE HABÍA TRIUNFADO.
24

LA REINA DE LA COSTA NEGRA

EN ESTA OCASIÓN, VALIÉNDOSE DE UN DESCUIDO DEL NÓRDICO, LA FIERA LOGRÓ SUJETARLO POR LA MUÑECA DEL BRAZO ARMADO.
¡¡ ODÍN, DAME FUERZAS !!

LOS MÚSCULOS DE CONÁN SE PUSIERON EN TENSIÓN, EN EL TITÁNICO ESFUERZO DE DESASIRSE DE AQUEL ABRAZO MORTAL.
¡¡ BELIT, MI AMADA BELIT !! PERMÍTEME LLEGAR A TU LADO PARA TENER EL PLACER DE SALVAR TU VIDA... BELIT... BELIT...
27

EL ABRAZO SE ESTRECHABA A CADA MOMENTO Y EL CIMERIANO EMPEZÓ A SENTIR QUE EL AIRE LE FALTABA Y QUE LA SANGRE SE AGOLPABA EN SUS SIENES.

COMPRENDIÓ QUE SU FIN HABÍA LLEGADO Y SE SINTIÓ TRANSPONIENDO LOS LINDEROS DE LA VIDA...
BELIT... MI BELIT...
28

DE PRONTO, UN RELUCIENTE Y CEGADOS RESPLANDOR APARECIÓ POR ENTRE UNAS NUBES BAJAS...
ARRGGG
SKIRIT RETROCEDIÓ DESLUMBRADO ANTE AQUELLA INEXPLICABLE Y VÍVIDA LUZ QUE LE GOLPEABA LAS PUPILAS.
CUANDO EL CIMERIANO SE PERCATÓ DE LO QUE ESTABA SUCEDIENDO, PUDO VER ENTRE LOS REFLEJOS DE LUZ, LA FIGURA FANTASIOSA DE BELIT...
29

RECORDÓ DE UN GOLPE EL JURAMENTO QUE ENTRE AMBOS SE HABÍAN HECHO Y COMPRENDIÓ QUE BELIT HABÍA ACUDIDO A SALVARLO.
¡¡ ACÁBALO, LOS SEGUNDOS SON PRECIOSOS !!
SIN PÉRDIDA DE TIEMPO, CONÁN PUSO FIN A LA EXISTENCIA DEL GORILA ALADO CON UN SÓLO GOLPE DE ESPADA.
¡TUND!
30

CUANDO LA NOCHE CAÍA, CONÁN LLEGÓ AL "VENGANZA" LLEVANDO EL VALIOSO LOTO NEGRO DE LA MONTAÑA DEL BIEN.
BUENO QUE HAYAS VUELTO, CONÁN... BELIT HA ESTADO DELIRANDO... CON AYUDA DEL LOTO LA SANAREMOS...
PRONTO SE NOTARON LOS BENÉFICOS EFECTOS DE LA EXTRAÑA FLOR.
HE TENIDO UNOS SUEÑOS INCREÍBLES.
IBA A DEJARTE SOLO, CONÁN... HAS SALVADO MI VIDA.
Y TÚ ME HAS HECHO VOLVER A NACER...
31

NUESTROS HOMBRES HAN DESCUBIERTO EL CADÁVER DEL GORILA SAGRADO, AL PIE DE LA MONTAÑA DEL BIEN.
¡¡ OH !! ES ASOMBROSO, EN MIS SUEÑOS YO AYUDABA A CONÁN A DARLE MUERTE...
CONÁN PENSÓ NUEVAMENTE EN EL JURAMENTO DE AMOR Y SONRIÓ ABIERTAMENTE MIENTRAS DECÍA:
PUES EN VERDAD QUE SON INCREÍBLES TUS SUEÑOS... CAUSAS DE LA ELEVADA FIEBRE Y DE TU TOTAL AGOTAMIENTO...
FIN
ARGUMENTA:
SILVAQUIROS
DIBUJA:
LAVALLE
ESCENOGRAFÍA:
J.H.SOBERANES
COLABORAN:
M.A.MACHORRO y J.FLORES
ROTULACIÓN:
SWORD
32

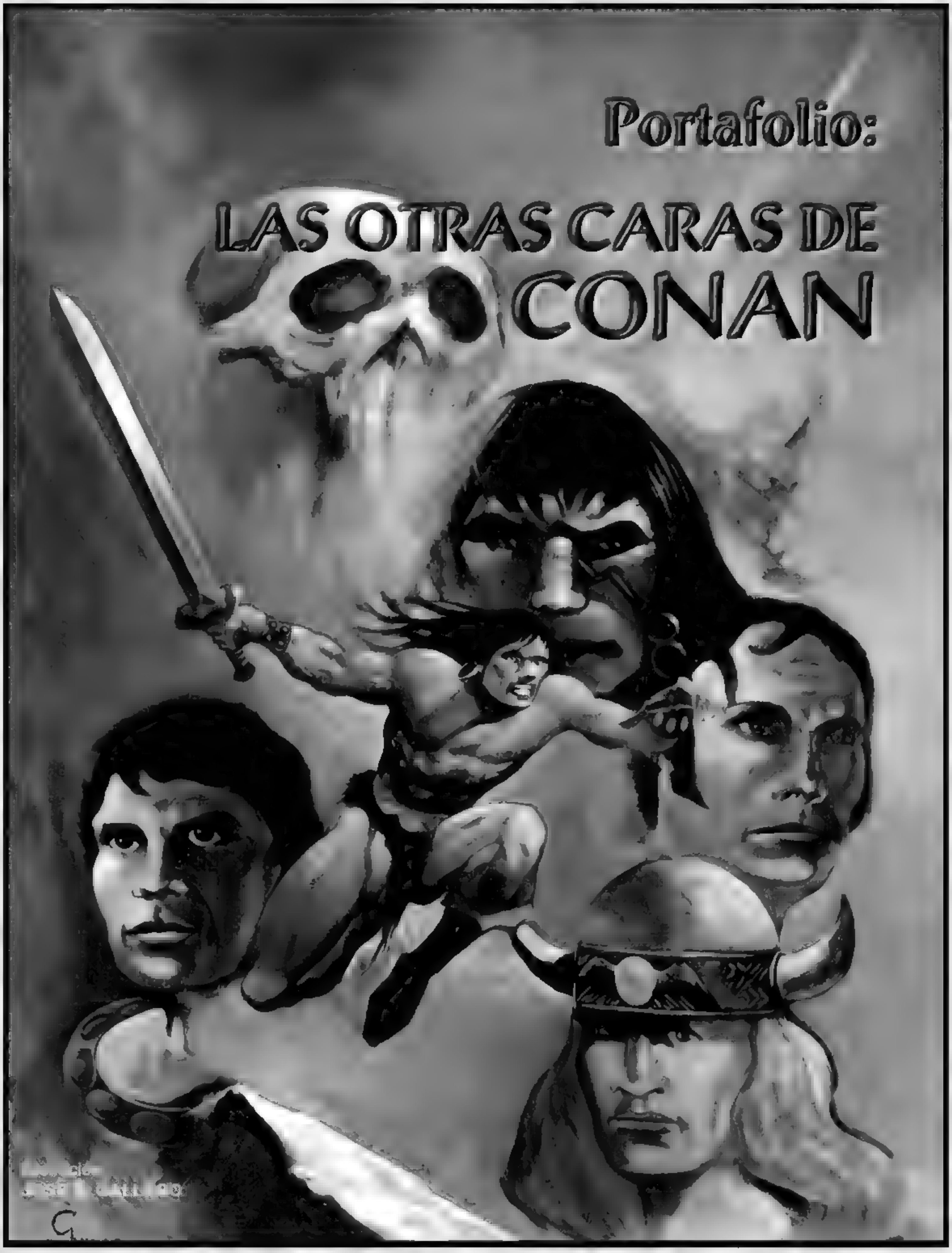
Estimado Carlos:

Aquí, en México city, hace más calor que en un desierto estigio, y el ambiente está tan polucionado que no dejan salir a los niños al recreo. El MECYF -Salón del Cómic de México- está bien organizado, muy a la americana, pero el material más curioso no lo he encontrado allí.

¿Te acuerdas de aquellos míticos tebeos de "La Reina de la Costa Negra"? Sí hombre, con un Conan rubio, Belit con casco... ¡Existen!. Escoltado por mi amigo José Antonio, y guiado por una linda nativa, osamos adentrarnos en la selva de los barrios aztecas. Nuestro ánimo ensalzado por la promesa de tesoros de papel, nuestro pecho henchido de valor .. ¡El espíritu de Hernán Cortés caminaba a nuestro lado! Esteeee. . cantábamos más que dos vanires en un ritual picto.

Por supuesto, encontramos un templo ("comiquería"), en cuya cripta (depósito) y flanqueados por un brujo chaparrito (metro y medio de erudición tebeística), hallamos finalmente Eldorado. Bueno, más que Eldorado, aquello era Elpolvoriento, los tesoros eran montañas de polvo que escondían maravillosos tebeos de "Vulcano" (Conan), Novaro.. ¡y estos imposibles "Reina de la Costa Negra"!.

DANIEL NAVARRO



Conan (c) CONAN PROPERTIES INC

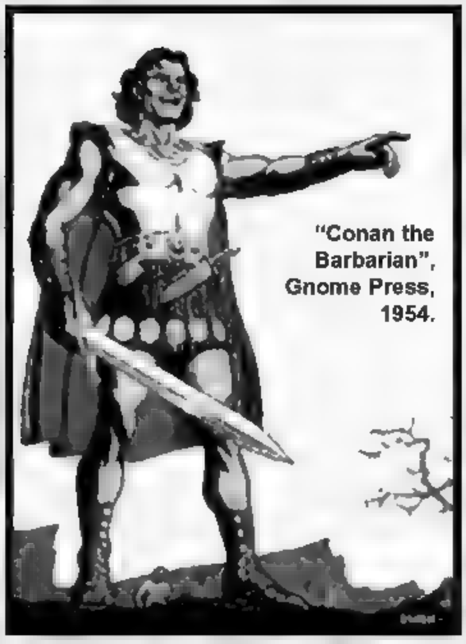
A MODO DE PRESENTACION:

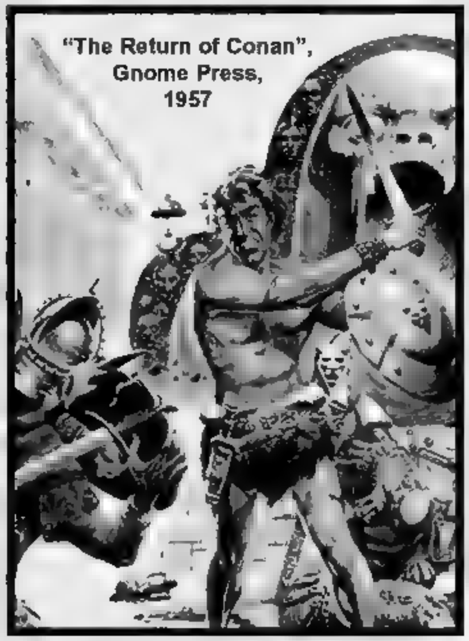
Creo que no me equivoco si afirmo que, cuando escuchamos el nombre de Conan, la imagen que nos viene a la mente es la de un bárbaro vigoroso, de tez morena, con un cuerpo tan musculoso como el de un culturista, de negra y larga cabellera, y ataviado con botas y taparrabos de piel. Se trata, claro, de la imagen que el dibujante **John Buscema** acuñó para el personaje cuando se hizo cargo de sus colecciones de comics a principios de la década de los setenta; una imagen que, desde entonces, no solo ha sido imitada por los artistas que sucedieron al citado Buscema al frente de los comics del Bárbaro, sino que además se ha extendido a todo tipo de medios, como las adaptaciones a imagen real de las aventuras del personaje (tanto **Arnold Schwarzenegger** en los dos films de Conan como **Ralf Moeller** en la serie de TV "Conan the Adventurer" intentaron mostrar el look del "Conan de John Buscema"), las portadas de sus nuevas novelas, los numerosos portafolios publicados por la firma SQP, o todas sus variopintas estatuas, figuras articuladas o muñecos de PVC.

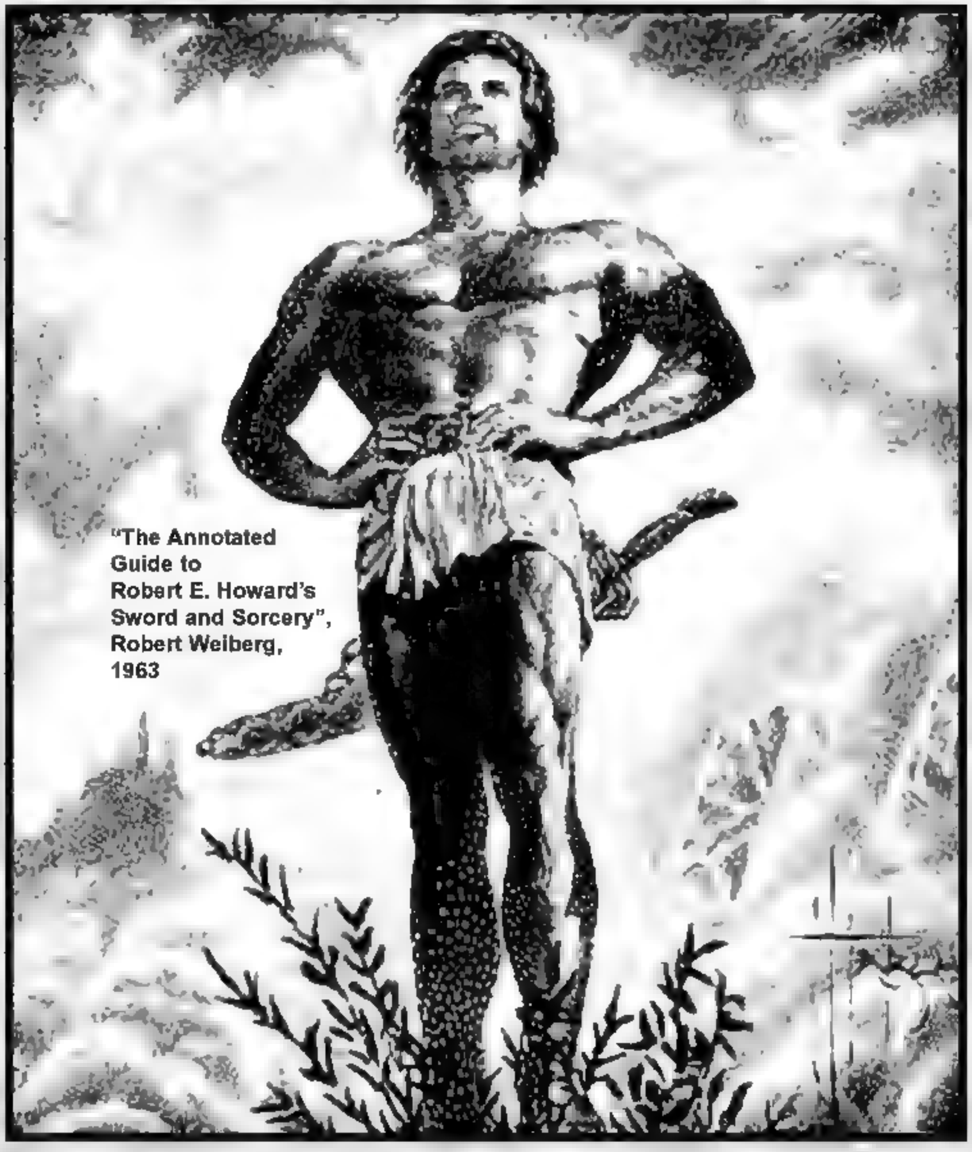
Sin embargo, antes de esta existieron otras interpretaciones gráficas de Conan que poco tienen que ver con la que hoy, debido a su proliferación, se considera "oficial". Interpretaciones que, al contrario de la de John Buscema, no han protagonizado más de 30.000 páginas de historieta (medio que innegablemente es el que popularizó al Bárbaro, dándolo a conocer fuera del limitado círculo de los lectores de sus relatos), pero sí las portadas y los interiores de los pulps en los que se publicaron originalmente las narraciones del Cimmerio escritas por **Robert E. Howard**, o las cubiertas de los primeros tomos en los que estas se recopilaron.

La idea del presente portafolio es, precisamente, dar a conocer algunas de esas imágenes de Conan anteriores a la actual; mostrar como se ha interpretado gráficamente al personaje desde que este vio la luz en las páginas de *Weird Tales* hasta el momento en que Lancer Books le dedicó una serie de novelas, o lo que es lo mismo, hacer un pequeño recorrido por como se "veía" al Bárbaro antes de que la editorial Marvel pusiera a la venta el *Conan the Barbarian* nº 1.

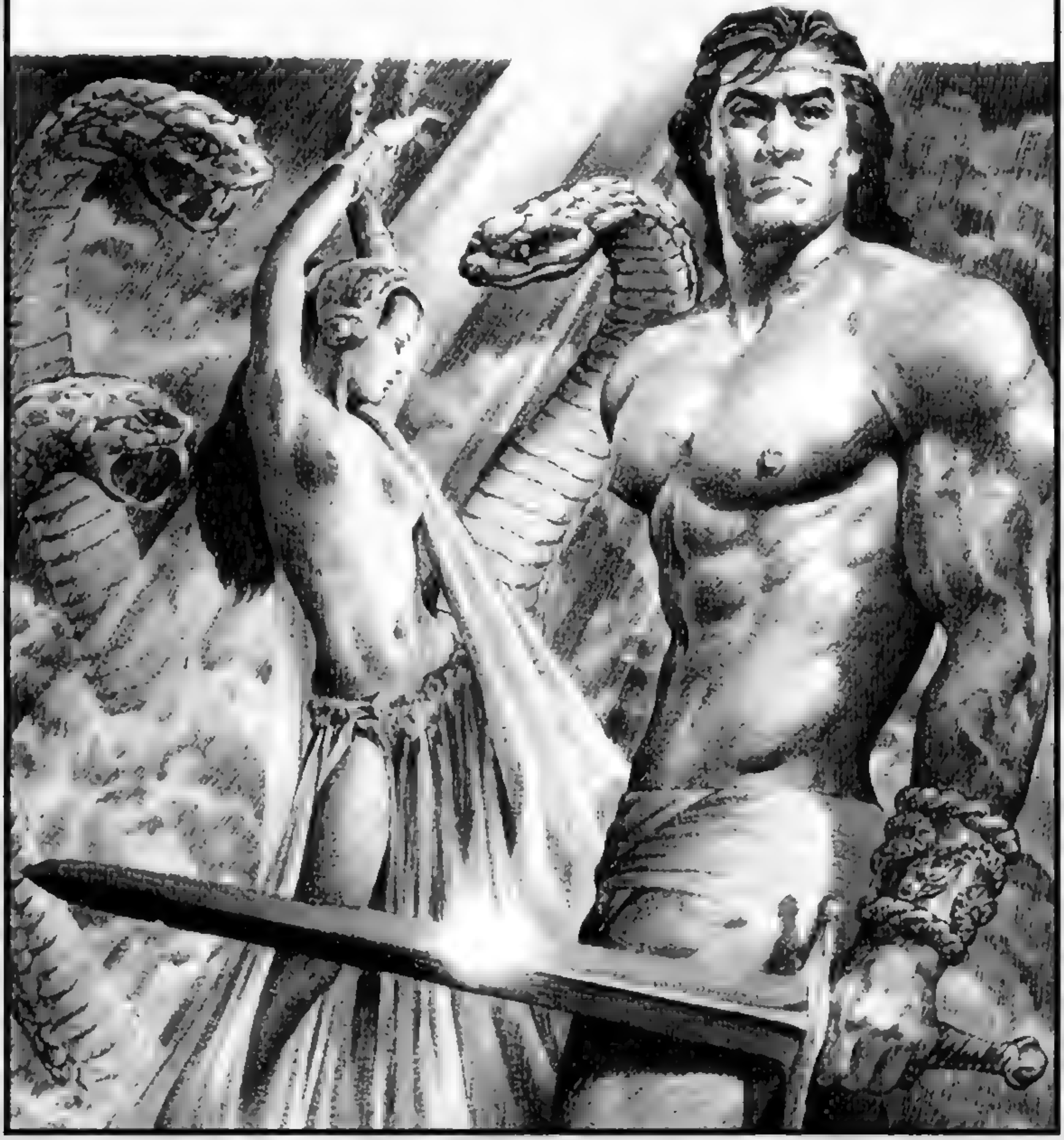
CARLOS YAÑEZ GARCIA

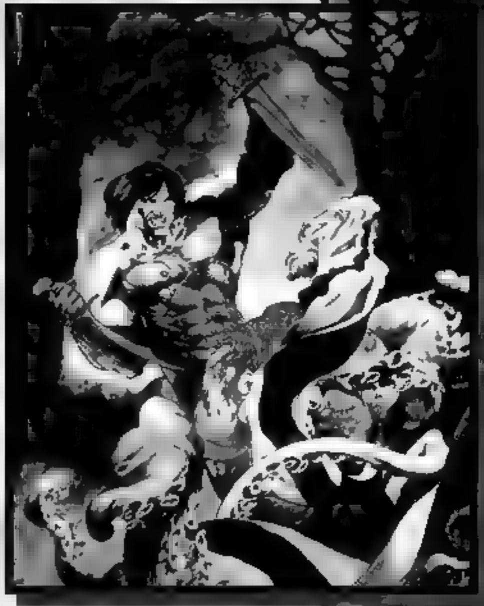

"Conan the Barbarian", Gnome Press, 1954.

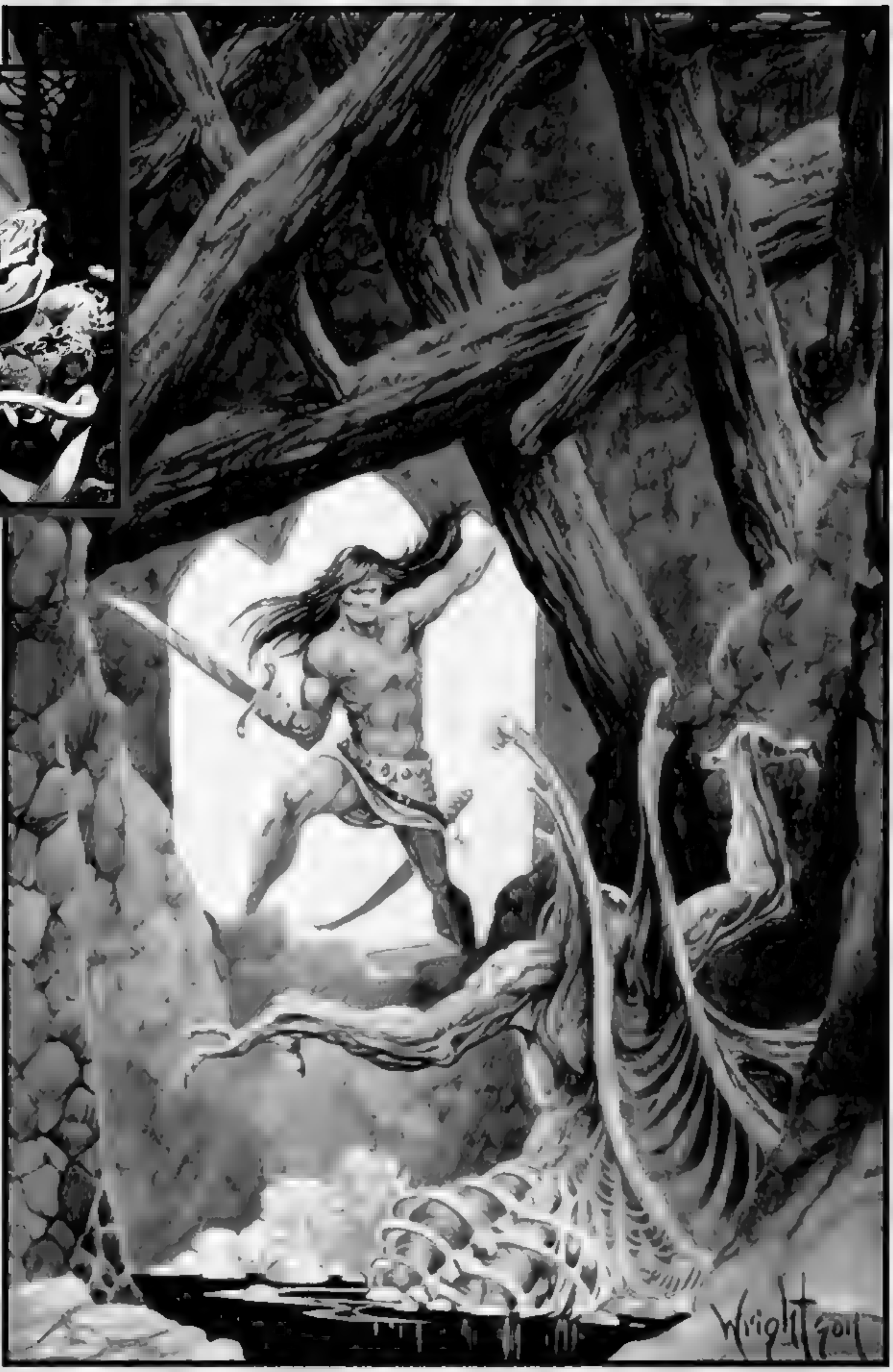

"The Return of Conan", Gnome Press, 1957


"The Annotated Guide to Robert E. Howard's Sword and Sorcery", Robert Weiberg, 1963

"The Conan Swordbook",
The Mirage Press, 1969.
Ilustración:
GEORGE BARR

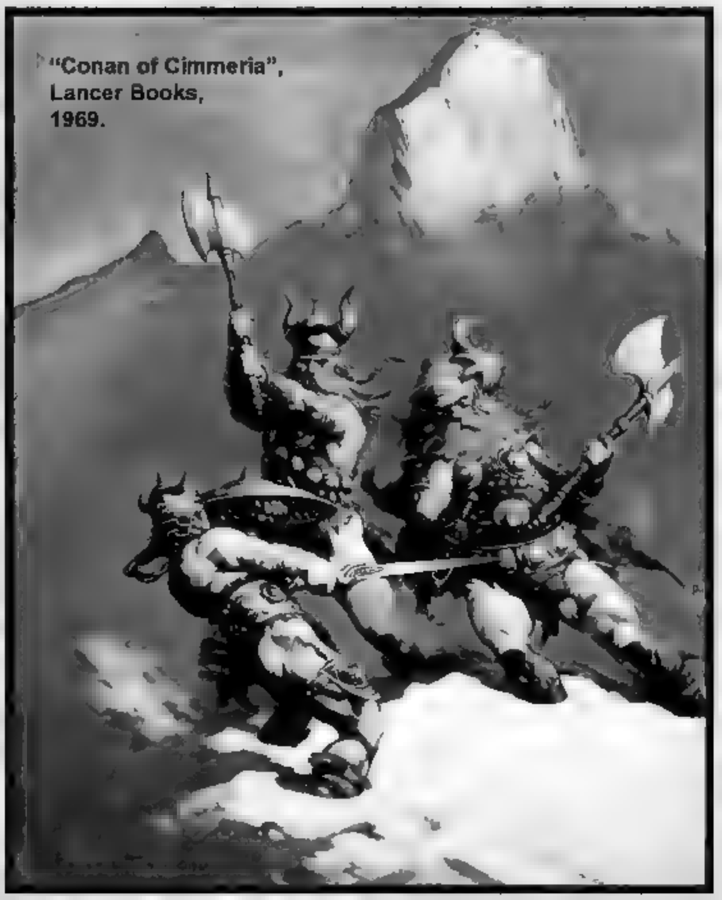




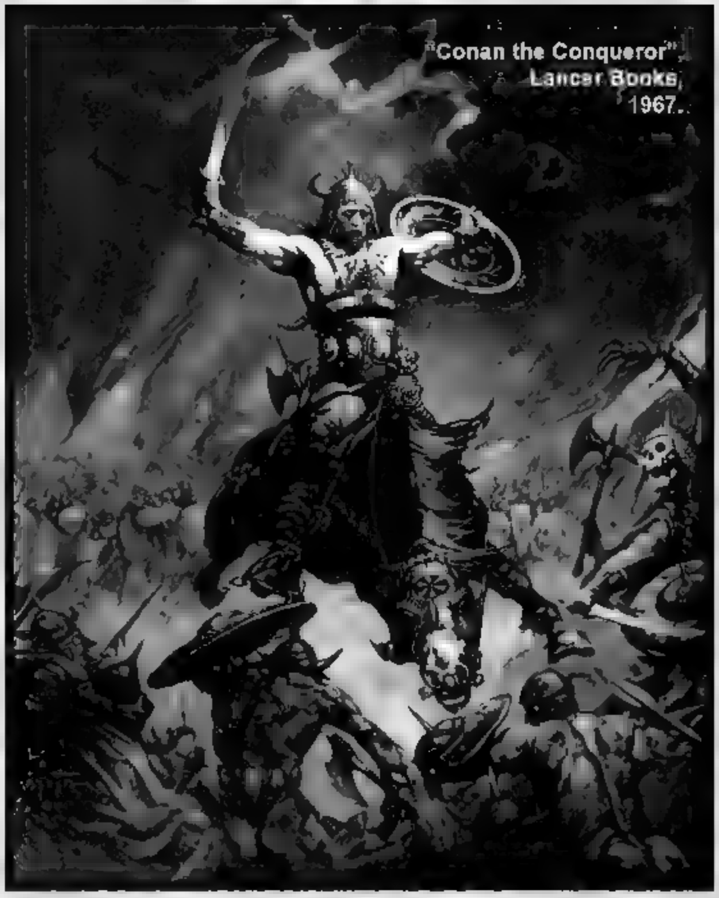


Cuando allá por 1969 **Bernie Wrightson** se enteró de que Mavel Comics tenía el propósito de adaptar a la historieta los relatos de Conan, de los que él era seguidor, no dudó en mostrar su interés por participar en el proyecto, pero la editorial escogió a **Barry Smith** en su lugar. Así, el que podría haber sido el dibujante de los primeros números de *Conan the Barbarian* únicamente retrató al personaje en unas pocas ilustraciones y portadas, como la del volumen "The Conan Reader" (Mirage Press en 1968) que ofrecemos en esta página.

A modo de curiosidad, también reproducimos otra ilustración del Cimmerio realizada por Bernie años más tarde, en la que se pude observar como el artista varió su interpretación del personaje tornándola más acorde con la imagen acuñada por **John Buscema**.



"Conan of Cimmeria", Lancer Books, 1969.



"Conan the Conqueror", Lancer Books, 1967.

Ilustraciones (c) FRANK FRAZETTA

EL ILUSTRADOR DEFINITIVO DE CONAN: FRANK FRAZETTA

El nombre de **Frazetta** es garantía de prestigio entre los ilustradores de Fantasía. Sus interpretaciones de los universos literarios de **Edgard Rice Borrughs** y **Robert E. Howard** son insuperables. Su estilo, excelente e impactante, ha influenciado en gran medida a los ilustradores posteriores (entre sus iniciales seguidores pueden citarse a **Jeff Jones**, **Mike Kaluta** y **Berni Wrightson**), aunque nadie ha conseguido imitar su particular toque. Pero si bien es su faceta de ilustrador la que le ha aportado los mayores reconocimientos de su carrera, sus primeros pasos profesionales los dio en el terreno del comic-book y de las tiras sindicadas.

Frank Frazetta nace en Brookiln, Nueva York, el 8 de Febrero de 1928. El futuro artista demuestra su afición por el dibujo y los comics desde su más tierna infancia, y a los 8 años comienza a estudiar en la Academy of Fine Arts de su barrio bajo la tutela del artista italiano **Michael Falanga**, un pintor de formación clásica que le enseña a utilizar el movimiento, la luz, las sombras y el color a través de la pintura: los elementos con los que años más tarde cimentaría su como ilustrador. En la academia permanece hasta 1944, cuando el joven Frank, de 16 años, comienza a colaborar como ayudante del ilustrador **John Giunta**, especialista en ciencia-ficción, realizando algunos trabajos como gouacher para varias revistas de historietas infantiles.

Sin embargo, más que ninguna otra cosa, Frank quiere dibujar comics, y ese mismo año, a través de los contactos de Giunta, logra publicar su primera historieta: "Snowman", en el número uno de la revista *Tally Ho!* editada por **Bernard Bally.** Este primer contacto con la narrativa dibujada le supone el inicio de una prometedora carrera que continua durante los cinco años siguientes, dibujando personajes de poco relieve para algunas editoriales americanas (Fawcet, Toby, Pines, Prize, Fiction House, Standard, Avon) en series como *Looie Lazybones* (humorística), *Golden Arrow o White Indian*. Quizá su realización más importante de este periodo es "Shining Knight", para la publicación *Adventure Comics* de la National (1949). A comienzos de los cincuenta trabaja en los comic-books *Ghost Rider* y *Tim Holt* para el grupo M.E., y colabora en el cómic de ciencia-ficción *Mystery in Space*. Por esa época alterna la producción de comics con la ilustración de portadas a color (Buck Rogers para *Famous Funnies* o del cómic dedicado a Buster Crabbe), y entinta de forma anónima en las tiras diarias de Flash Gordon, que acababa de tomar a su cargo **Dan Barry**. Su primera experiencia como dibujante titular de tira sindicada tiene lugar en "Johnny Comet" (Enero de 1952), una narración por entregas sobre el mundo del automovilismo que evoluciona hacia anécdotas de humor autoconclusivas, donde ya destaca la labor de Frazetta en la puesta en escena y la caracterización de los personajes. En abril de ese mismo año aparece el nº 1 de *Thun'da*, excelente historieta escrita por **Gardner Fox** ambientada en una misteriosa jungla. Contiene cuatro aventuras espléndidamente dibujadas protagonizadas por el héroe que da nombre al título. A decir de muchos especialistas, constituye su mejor trabajo en los comics. El comic-book se hace muy popular y goza de una reedición de lujo, numerada y de tirada limitada. En España

hemos podido leerlo ya en los años ochenta, en el nº 8 (1989) de la publicación del Club Vallisoletano de Amigos del Tebeo *Maestros de la Historieta*.

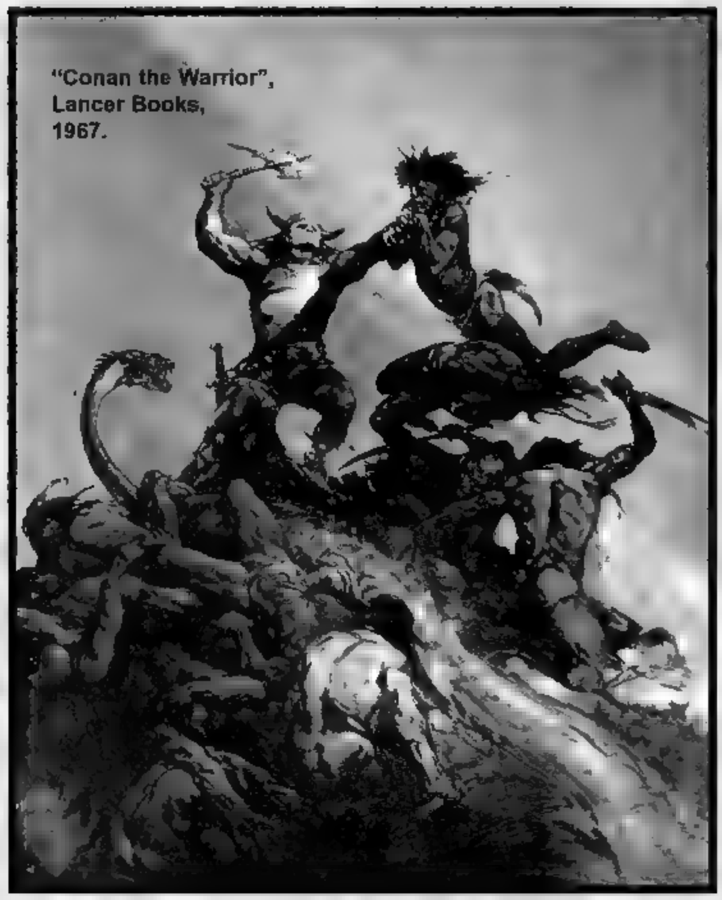
Colabora también, puntualmente, en las míticas publicaciones de E.C., pues sólo realiza una historieta, "Squeeze play" (1954) para el comic-book: *Shock Susperstories*.

Desde mediados de los cincuenta empieza a colaborar con **Al Capp** en el entintado de su célebre creación, "Lil Abner", en la que permanece durante nueve años. Al principio de la década de los sesenta comienza a perfilarse lo que será la consagración definitiva de nuestro artista, pues aparte de colaborar en el cómic satírico "Little Anme Fanny" (la serie realizada para *PlayBoy* por **Harvey Kurtzman**, **Jack Davis** y **Will Elder**) donde Frazetta se encarga únicamente de los personajes femeninos, toma la decisión de labrarse un futuro en el campo de la ilustración.

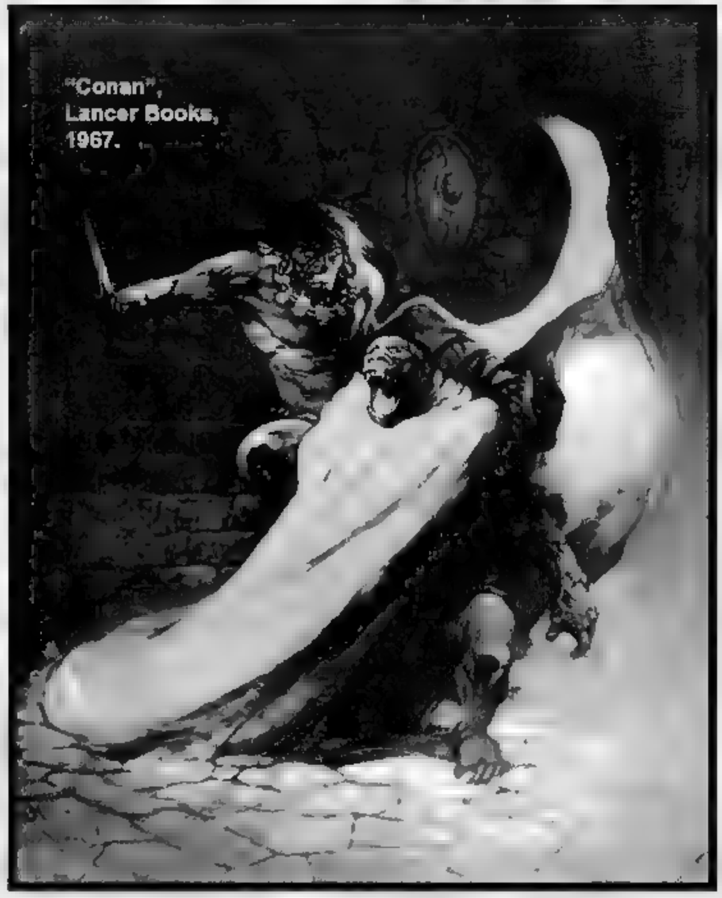
A principios de los 60 abandona su trabajo en "Lil Abner" para centrar su carrera como ilustrador, gracias a la ayuda de su amigo **Roy Krenkel.** Según sus propias palabras, "porque ya estaba harto del lápiz y el rotulador". Los casi 20 años que había dedicado a la industria del cómic en diversas editoriales y sindicatos le habían valido el reconocimiento de la crítica, pero no le habían aportado la seguridad financiera que un artista de su categoría necesitaba.

Frazetta se centra desde entonces en explorar sus posibilidades pictóricas, en dar una forma definitiva a su estilo. En 1964 su estilo está ya maduro, y le llega la gran oportunidad a través de Ace Books, que en aquellos momentos está buscando a alguien capaz de ilustrar la nueva edición de las novelas de Edgard Rice Burroughs (las sagas de *Tarzan* y *Pellucidar*). Frank demuestra ser la persona idónea. El éxito de las portadas es tan grande que la editorial literalmente se apodera del recién descubierto genio. Frazetta obtiene el Award of Excelence de la New Yorker Society of Illustrators por su ilustración para el libro "Back to the Stone Age" de Burroughs, cuarto título del ciclo de Pellucidar. Además de las portadas, realiza ilustraciones interiores a tinta y b/n que captan a la perfección el espíritu de lo retratado: "Siempre tuve un concepto diferente de lo que debe ser una ilustración de Fantasía Heroica: el movimiento, la forma, los toques de color... es fácil aplicar la pintura a un lienzo, pero lo importante es lo que se dice con esa pintura (...). En mis libros hay una cierta imagen de los personajes, sus actitudes, su fuerza, sus poderes, que conforman la historia. Esto completa, embellece el texto y, a veces, es más significativo. Ahí radica la verdadera creación, la mía". Las ilustraciones de Frazetta adquieren su sentido más pleno dentro de la atmósfera de la obra literaria. Representan el punto de vista del ilustrador que ha logrado entender todos los sentidos implícitos de la obra y es capaz de proporcionar un equivalente visual del texto, su complemento ideal.

Tras esta entrada triunfal en el mercado de la ilustración, el artista ya puede permitirse escoger los encargos: sólo acepta aquellos que le permiten una total libertad de creación o le apetecen. A partir de 1964, el arte de Frazetta contribuye a cimentar el éxito de las publicaciones de **James Warren,** magazines de comics para adultos en b/n, a través de sus excelentes pinturas para las portadas de *Creepy*, *Eerie* o *Blazing*



"Conan the Warrior", Lancer Books, 1967.



"Conan", Lancer Books, 1967.

Ilustraciones (c) FRANK FRAZETTA

"Conan the Adventurer", Lancer Books, 1966.

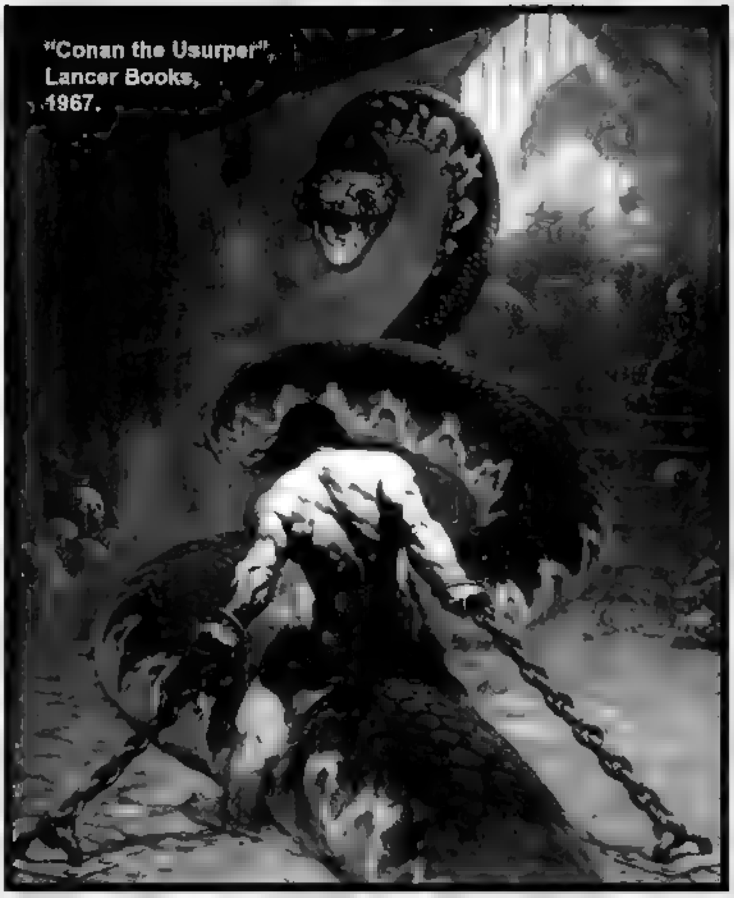
Combat, y, en contadas ocasiones, algún cómic, como "Werewolf", con guión de **Larry Ivie**, para el nº 1 de *Creepy*. Años más tarde, ilustra la portada del nº 1 de *Vampirella*, reinterpretando el diseño del traje realizado por **Trina Robbins**. El editor Warren crea en su honor un premio con su nombre.

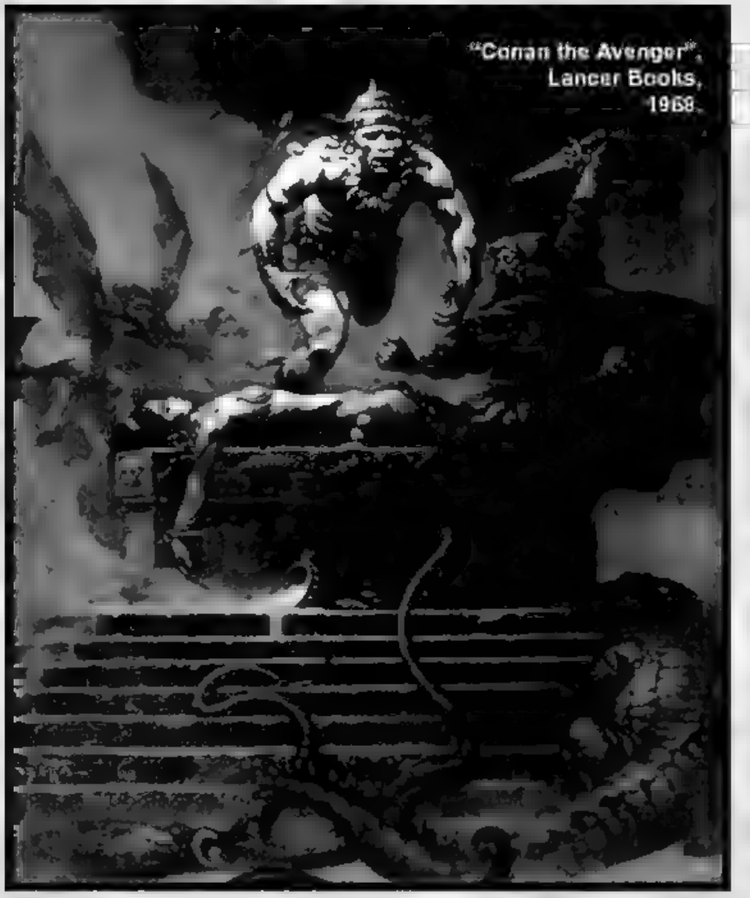
En 1967-68 Lancer Books realiza una nueva edición de las novelas de Conan preparada por **L. Sprague DeCamp**, que añade a los relatos originales una serie de pastiches del propio DeCamp en colaboración con **Lin Carter** destinados a cubrir los huecos en la biografía del bárbaro. Frazetta es el encargado de ilustrar las portadas y la edición, que obtiene un tremendo éxito popular, supone la consagración definitiva de nuestro ilustrador como máximo intérprete de la fantasía (en 1968 gana el Hugo Award, codiciado galardón que se otorga a los mejores autores de ciencia ficción.).

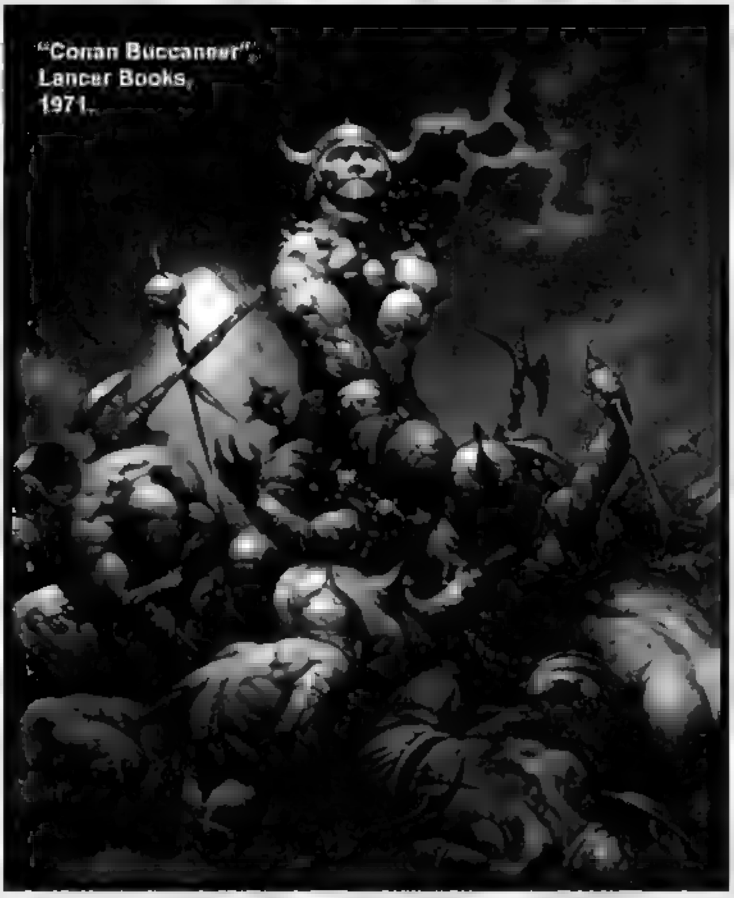
Frazetta sabe captar como nadie el espíritu de la obra de Howard: Conan es un tema para el cual parece predestinado, porque en su versión de la Era Hyboria confluye también su estilo en todo su potencial: el movimiento, la fuerza y la vitalidad de sus ilustraciones casan a la perfección con el torturado universo del escritor tejano.

En las ilustraciones de Conan predomina lo violento: el salvajismo de la expresión, la rabia a punto de estallar, el movimiento furioso, la atmósfera inquietante... Las pinturas de Frazetta capturan el ambiente, braman vida. La versión de Conan propuesta por Frazetta es por ello definitiva.

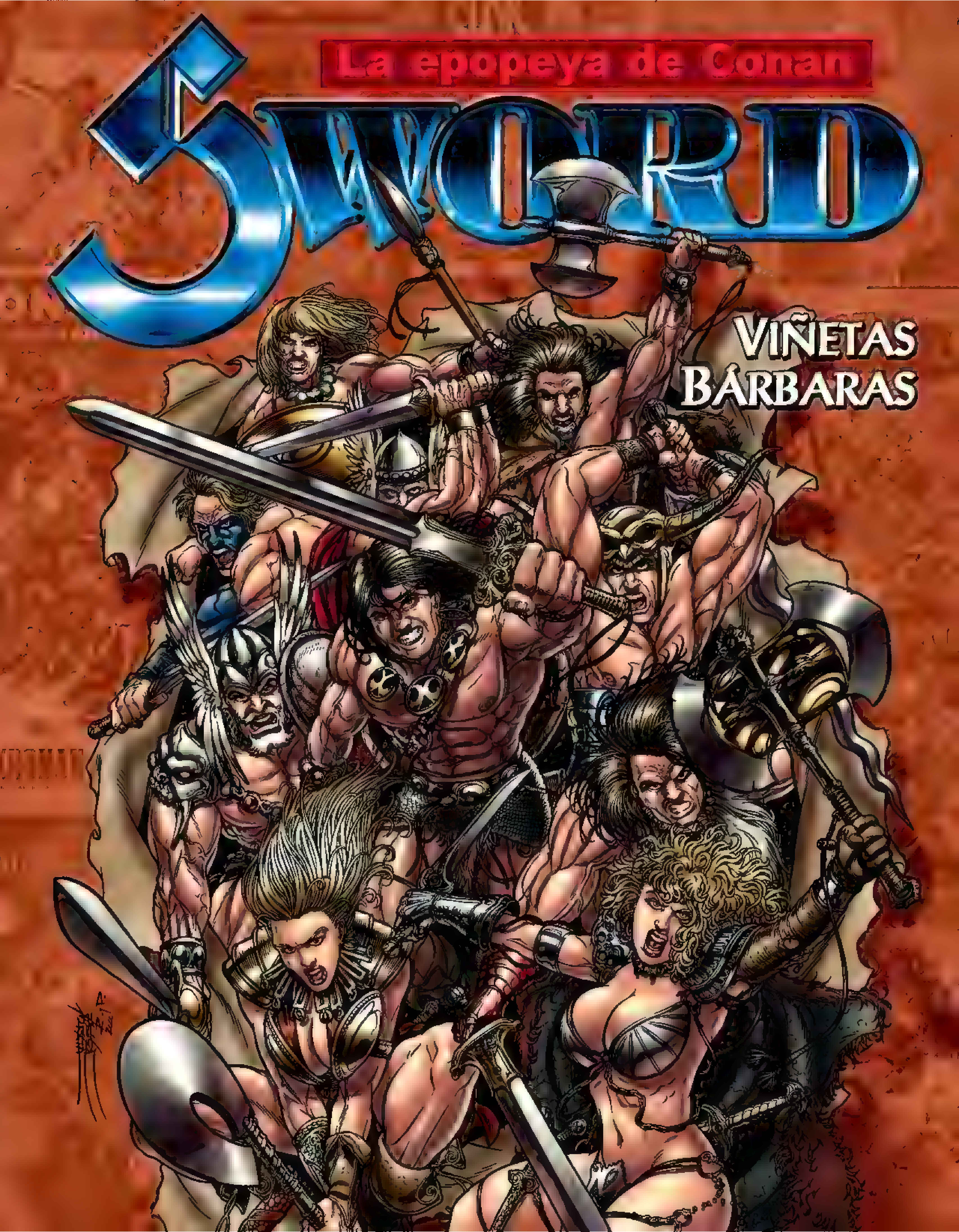
MIGUEL FERNANDEZ SOTO


"Conan the Usurper", Lancer Books, 1967.


"Conan the Avenger", Lancer Books, 1968.


"Conan Buccaneer", Lancer Books, 1971.

Ilustraciones (c) FRANK FRAZETTA


La epopeya de Conan
SWORD
VIÑETAS
BÁRBARAS

CONAN Portafolio
Benito GALLEGO

© Conan Properties Inc.

© Conan Properties Inc.

Benito GALLEGO
© Conan Properties Inc

© Conan Properties Inc.

© Conan Properties Inc

© Conan Properties Inc.

© Conan Properties Inc

© Conan Properties Inc.

VAZ QUE Z

Portafolio: LOS BARBAROS DE JAFAR

Fdez-Aguera
92

Fdez-Agüero 99

Fdez-Aguiera
99

Lápiz: John Buscema
JAFA

16 IMPACTOS DE CONAN A TODO COLOR

Era lógico. Un libro como éste debía presentar un amplio muestrario de las magníficas ilustraciones a todo color que han adornado las cubiertas de ***La Espada Salvaje de Conan.*** Son ilustraciones distintas a las publicadas en otras colecciones del bárbaro cimmerio. Son impactos a todo color, verdaderas obras de arte pintadas directamente a mano.
El pequeño portafolio que sigue a este texto es, tan sólo, una pequeña muestra de la magnificencia que algunos ilustradores han aportado a las aventuras del héroe creado por **Robert E. Howard.** Son 16 ilustraciones, pero podían haber sido otras 16, e incluso muchísimas más. En todo caso, hemos buceado en nuestro archivo y hemos seleccionado éstas y, para que la impresión de las mismas respete al máximo el ímprobo trabajo de sus autores, hemos insertado un suplemento de 16 páginas en un papel estucado brillo, que realza el trabajo de los siete ilustradores seleccionados. Para redondear el trabajo, os las ofrecemos al máximo formato que permite el libro.
La selección, además, nos ha obligado a crear un orden "de lectura", digamos, que resulte lo más atractivo posible para el lector.
Sobran palabras para definir la calidad de estas breves obras de arte y, en todo caso, creemos que esas palabras y exclamaciones dependen del lector.
No es fácil definir el arte, por ejemplo, de **Neal Adams**, en esa portentosa ilustración que abre este portafolio, un **Adams** que ha hecho historia en el terreno del comic-book con series como ***Los Vengadores*** o ***Batman***, y que ha ilustrado varias historietas de **Conan.** O el magnetismo de las cubiertas realizadas por el casi desconocido **Nick Jainschigg**, el impresionista **Dorian** o el voluptuoso **Michael Golden**, uno de los dibujantes de comic-books más populares y personales del momento. A éstos, unamos la contundencia gráfica de **Néstor Redondo**, dibujante filipino que, junto a **Alfredo Alcalá**, **Ernie Chan** o **Tony DeZúñiga** más historietas de **Conan** ha dibujado. Y qué decir de ese maestro de la textura carnal que es **Boris Vallejo**, uno de los ilustradores más ligados al comic de estos últimos años. O, finalmente, el dramatismo y la fuerza cromática del gran **Earl Norem**, verdadero especialista en **Conan** que demuestra, en cada trabajo, sus múltiples posibilidades como colorista.
En definitiva, un portafolio muy especial que corona un libro muy especial.

BISLEY © 95

Ilustración de **Earl Norem**

Ilustración de Earl Norem

Ilustración de **Néstor Redondo**

Ilustración de **Dorian**

Ilustración de Earl Norem

Ilustración de **Earl Norem**

Ilustración de Nestor Redondo

Ilustración de **Boris Vallejo**

Copyright © 1997 Conan Properties, Inc.

Ilustración de **Boris Vallejo**

Ilustración de **Earl Norem**

Copyright © 1997 Conan Properties, Inc.

Copyright © 1997 Conan Properties Inc

Ilustración de Earl Norem

Ilustración de Michael Golden

CONAN EL BÁRBARO, O LA PERMANENCIA DEL MITO

Desde antaño nuestra especie se ha deleitado en escuchar hechos portentosos y hazañas imposibles de realizar por los más comunes de los mortales. Siempre hemos tenido necesidad de mitos y de héroes. Y si, antes, nuestros antepasados se arrebujaban al calor de la lumbre para disipar los fríos vientos invernales por el simple expediente de la nostalgia convertida en ardoroso deseo de emular las grandes aventuras realizadas por personajes desmesuradamente heroicos, nosotros, ya en las postrimerías del siglo veinte, nos conformamos con sentarnos a la luz de una lámpara eléctrica para devorar literalmente lo que tengan que contarnos los fabuladores de una época que se supone más azarosa.

Pero, ¿de verdad pensáis que nuestros días son más plácidos, menos azarosos que los suyos?

Cuando Robert E. Howard (1906-1936) comienza su andadura literaria, el mundo hace aguas bajo los efectos de la Gran Depresión de 1929 que no sólo acaba con una economía norteamericana posterior a la 1.ª Guerra Mundial, sino que hace zozobrar la de todo el orbe civilizado. En un instante, su mundo, el del sueño americano, se puebla de hechicerías y quimeras, proyecciones imaginarias de azotes como el hambre o el desempleo, que propiciarán vicariamente la aparición de sus personajes Solomon Kane, el vengador de las injusticias y desfacedor de entuertos, especie de Don Quijote puritano que, a diferencia del hidalgo manchego, siempre sale bien librado en todos sus empeños, y Kull, el atlante que ciñó la corona de Valusia, la nación más importante de una era antiquísima, aunque no por ello libre de las continuas asechanzas de conspiradores, magos y seres prehumanos. Pero a medida que REH (en adelante abrevio el nombre de nuestro autor) progrese en su dura carrera de escritor, irá destilando la peculiar filosofía que aflora de los relatos de estos héroes (aunque pesimista, esta filosofía no concede tregua a la inacción) en el alambique que viene a ser la condición de haber nacido y vivir en el estado de Texas, antaño auténtico conglomerado de razas y culturas: indios, españoles, mexicanos, norteamericanos, en la que aún predomina el espíritu de frontera que siempre lo caracterizara. Así se explica que los relatos del más definitivo de sus héroes de ficción, Conan el Bárbaro, o Conan de Cimmeria, abarquen lo largo y ancho de un mundo ficticio, macrocosmos con pretensiones universales expandido a partir de un microcosmos que es, sencillamente, Texas. No nos extrañará el encontrar en ellos a piratas, porque quizá los piratas accedieron al borde costero meridional de aquel estado sureño, o a indios, que no son otra cosa, aunque un tanto maquillados, los pictos que pueblan los límites noroccidentales del mundo hyborio; o a todo tipo de pueblos del pasado histórico de nuestro planeta: gentes de Argos, de Shem, de Philistia, de Aquilonia, de Nemedia, de Brithunia, del Iranistán... en lo que supone una estricta acomodación a las reglas que rigen los mundos creados por la fabulación literaria, que suspende el ordinario continuo espacio-temporal, dotando de una insospechada fluidez y evanescencia a sus componentes procedentes de fuentes histórico-geográficas.

Pero aquí no acaba todo, pues, en la creación de Conan, REH aún recurriría al arquetipo del buen salvaje, pero no el que seguía a Rousseau, algo anticuado para sus miras, sino el que provenía de un modelo más reciente, el Tarzán de Edgar Rice Burroughs, dotando a su héroe bárbaro no sólo de una poderosa musculatura sino de cierta pureza ética. Si Tarzán es un occidental que escapa de Europa para encontrar en África las raíces primigenias del hombre, decaído por la civilización, y defenderlas de los embates del mundo moderno, Conan luchará contra todo lo que atenúa en el hombre su libertad, ligada, según su autor, a cierta concepción anarquizante que remite a su participación en sociedades tradicionales, fuera de las civilizaciones decadentes que ofuscan sus sentidos y lo adormecen, convirtiéndolo en presa fácil de hechiceros y entidades pre y supra-

humanas, personificación, quizá, de políticos y dirigentes corruptos de la época de REH, así como de fuerzas incontrolables, posiblemente económicas, responsables del hundimiento del mundo real de finales de los años veinte. Si esta última apreciación fuera cierta (y para confirmarla sólo hay que recordar el argumento de su novela *La hora del Dragón*), entonces REH habría dado acogida en su producción a la temática propia de cierto tipo de revistas *pulp* norteamericanas, en particular a las del género *weird menace*, o sea, "amenaza sobrenatural", que, por aquellos años, presentan en sus páginas una pléyade de criminales y de sabios que, premonitoriamente, atentan contra la humanidad, y cuyo ejemplo más relevante es *Operator 5*, que recoge las aventuras del agente secreto del mismo nombre en lucha contra todo tipo de malvados, pero cuyas acciones tienen nivel nacional (los EE.UU.) o incluso mundial. Para resumir, *Operator 5* sería a los Estados Unidos de los años treinta lo que Conan al mundo hyborio.

Con todo, la originalidad de Robert E. Howard no sólo radica en lo apuntado hasta ahora (desarrollado por otros autores fantásticos creadores de héroes bárbaros menos vitales que Conan, como Duar el Maldito, de Clifford Ball; Elak el Atlante, de Henry Kuttner; Jirel de Joiry, la heroína medieval de Catherine L. Moore; aparte de otros ejemplos más recientes como Dilvish el Condenado, de Roger Zelazny, o el mismísimo Elric de Melniboné, de Michael Moorcock), sino en la enorme fuerza de su pluma, en la vitalidad de los personajes, el verismo de sus escenas, en el laconismo de sus diálogos y la discreta concisión de sus descripciones, por esto mismo impactantes, que trascienden la cotidianeidad y que consiguen, por la vía del inconsciente, hacernos sentir como propios los avatares de Conan, porque quizá los monstruos contra los que éste lucha aún aletean en nuestros días, porque la corrupción nos amenaza, porque se nos niega la amistad de la batalla, o porque, simplemente, por mucho que se nos diga lo contrario, quizá comprendamos con tristeza, que, como dijo el poeta, *"aún no hay luz que anuncie el final de la derrota"*.

Javier M. Lalanda

LA FUERZA DEL BLANCO Y NEGRO

Después de una ducha de colores el blanco y negro nos ayudará a despejar nuestra embotada mente. Porque si era necesario que el lector pudiera disfrutar de un portafolio de cubiertas a todo color de ***La Espada Salvaje de Conan***, no lo es menos el hecho de recordar algunas de las contundentes ilustraciones en blanco y negro publicadas a lo largo de estos 15 años de **Conan** en su más carismática publicación, la citada ***Espada Salvaje***.
Como sin duda sabréis, los editores de este magazine siempre han considerado la posibilidad de completar historietas y textos con ilustraciones, no tan sólo de los más destacados dibujantes de **Conan**, sino de los profesionales más reputados del comic norteamericano.
Esta selección, modesta pero intensa, presenta un total de 16 ilustraciones firmadas por auténticas figuras de la historieta.
Como **Keith Pollard**, por ejemplo, un dibujante que ha mostrado sus cualidades en colecciones de superhéroes **Marvel** como ***Los 4 Fantásticos*** o ***Thor***.
O **Joe Chiodo**, más conocido como colorista, aunque ha demostrado su categoría ilustrando, por ejemplo, la novela gráfica ***Daredevil/Viuda Negra: Matadero***. Más recientemente, **Chiodo** ha revalorizado su trabajo colaborando en los impactantes colores infográficos producidos por **Image Comics**.
Gil Kane, por su parte, es un dibujante de innecesaria presentación. Su aportación a los comics de **Conan** o los superhéroes **Marvel** ha sido decisiva en la historia de los comics.
Como también lo es la de ese genio del arte de las viñetas que es **Bill Sienkiewicz**, un auténtico maestro que ha revolucionado el mundillo del comic-book en obras como ***Los Nuevos Mutantes***, ***Elektra Assassin*** o ***Stray Toasters***.
Alfredo Alcalá es otro de esos dibujantes que no necesitan de tarjeta de visita para los lectores de **Conan**. Suyas son algunas de las tintas más magistrales de las aventuras del cimmerio.
A **Jeff Jones** casi se le conoce más como ilustrador que como dibujante de comics, pero convengamos en que ha sido uno de los autores que más influyeron en el trabajo de ciertos dibujantes de los años setenta.
Richard Corben es otra de esas estrellas que ha multiplicado su talento gráfico en obras como *Rowlf* o *Den*, demostrando con su particular estilo que el comic admite toda suerte de experimentos.
Es, sinceramente, un honor presentar en este portafolio a uno de los grandes de la historieta mundial, **Alex Toth**. Su personalísimo grafismo es reconocido por aficionados y profesionales como una de las más geniales aportaciones a la historia de los comics.
Ernie Chan es otro de esos dibujantes fieles a la estética de los comics de **Conan**. Bien entintando a **John Buscema**, bien con sus propios lápices, su estilo está íntimamente ligado al bárbaro de los comics.
Val Semeiks es otro de esos grandes dibujantes ligado a la historieta de fantasía épica.
Ron Wagner, un dibujante contundente, asoma su particular estilo gráfico con una ilustración de impacto.
Y, también, un espacio para un dibujante español. Quién mejor, si hablamos de **Conan**, que **Esteban Maroto**, uno de los pocos autores nacionales que ha sabido recrear con su inconfundible estilo la figura del cimmerio en los comics.
Otros autores filipinos, como **Rudy Nebres** y **Armando Gil**, ocupan un lugar de honor en este portafolio, ya que todos los lectores de **Conan** conocen sobradamente sus vitales aportaciones al personaje.
Dave Simmons, por su parte, ha sido otro de los autores que prácticamente se ha dado a conocer al lector mediante su personal y brillante trabajo en las historietas del cimmerio. Y, para finalizar, un dibujante argentino, **Ricardo Villagrán**, un auténtico todoterreno que no sólo ha dibujado algunas de las mejores y más recientes historietas de **Conan**, sino que además, es uno de los principales dibujantes de la nueva etapa de ***La Espada Salvaje de Conan***.
No queda más que solicitaros unos minutos de éxtasis contemplativo ante la magnificencia del arte de estos inconfundibles dibujantes.
Disfrutadlo.

Ilustración de **Joe Chiodo**

Copyright © 1997 Conan Properties, Inc.

Ilustración de **Gil Kane**

Copyright © 1997 Conan Properties, Inc

Copyright © 1997 Conan Properties, Inc

Ilustración de **Bill Sienkiewicz** entintada por **Brent Anderson**

Ilustración de **Alfredo Alcalá**

Copyright © 1997 Conan Properties, Inc.

Ilustración de **Richard Corben**

Copyright © 1997 Conan Properties, Inc.

2012

Ilustración de **Ernie Chan**

Copyright © 1997 Conan Properties, Inc.

Copyright © 1997 Conan Properties, Inc.

Ilustración de **Val Semeiks**

Ilustración de **Esteban Maroto**

Copyright © [illegible] Conan Properties, Inc

Ilustración de **Rudy Nebres**

Copyright © 1997 Conan Properties, Inc.

Ilustración de **Armando Gil**

Copyright © 1997 Conan Properties, Inc.

Ilustración de **Dave Simmons**

Copyright © 1997 Conan Properties, Inc.

Ilustración de **Ricardo Villagrán**

Copyright © 1987 Conan Properties, Inc.

LÁPICES SALVAJES Y ESCRIBAS CON ESPADA

Breve historia de los artífices de *La Espada Salvaje*

Prehistoria: Relatos Salvajes

En Estados Unidos, los comics protagonizados por "bárbaros", tal y como entendemos hoy este arquetipo de la literatura fantástica y de la historieta, ya habían sido vistos en los años cincuenta, servidos por la editorial Avon Periodicals, y en los años sesenta, insertos en las revistas de la casa Warren Publishing. Pero hay que esperar a 1970 para hallar el modelo definitivo de publicación que incorpora a un héroe bárbaro según lo define el género (o subgénero) literario de la Fantasía Heroica, acuñado por Robert E. Howard en 1929. Este hecho tuvo lugar con *Conan the Barbarian*, serie nacida en 1970 por los afanes deleitados de Roy Thomas, por los afanes expansionistas de Stan Lee y por los afanes industriosos de Martin Goodman, quienes decidieron adaptar al comic al Conan de Howard.
En la primavera de 1971, con fecha de junio, debutó en el mercado una revista a blanco y negro llamada *Savage Tales*. Así empezaron a tomar forma los ambiciosos proyectos de Thomas, menos de un año después de lanzar Conan al mercado, mas el éxito volvió la espalda entonces a aquella publicación, cuyo primer ejemplar se vendió fatal, aun la bella portada pintada, los doctos artículos y la pluralidad de personajes que compartían su tripa: Conan (dos episodios, dibujados por Barry Smith, y por Neal Adams y Gil Kane), Ka-zar, Man-Thing, y otros. Las malas ventas respondieron a su errada distribución y a su contenido, que rivalizaba con lo que el público esperaba encontrar en un formato que tenía asimilado a la temática del terror.
El desastre logístico dejó en suspenso el título, con intención de lanzarlo de nuevo junto con una ampliada hornada de revistas dos años después. En los números 2, 3 y 4, aparecen maravillosas obras, ya históricas, dibujadas por Barry Smith, como la archiconocida *"Clavos Rojos"*, y en esta ocasión se distribuyeron y vendieron mejor.
El número 3 de *Savage Tales* se vendió mejor que los anteriores y Thomas se apresuró a llevar a feliz término su intención inicial de lanzar un magazine dedicado en exclusiva al bárbaro, donde adaptar más codiciosa y fidedignamente los violentos relatos de Howard. Así, en aquel ejemplar ya se anunciaba el advenimiento de un "Giant Size Magazine" (revista a tamaño gigante), integrado sólo por personajes de laya bárbara.

Primera etapa: Mítica

Con fecha de agosto de 1974 salió al mercado la publicación de igual formato *The Savage Sword of Conan (Savage Sword*, en adelante), cuyo contenido era el prometido: una historieta con Red Sonja y Conan, una de Red Sonja en solitario, un episodio de *Blackmark*, una reimpresión de Smith, y textos sobre la obra de REH, todo ello comprimido en 64 páginas a blanco y negro. En ese ejemplar colaboraban autores como Pablo Marcos, Alfredo Alcalá, o Ernesto Chua (luego Ernie Chan), que habían aparecido en títulos de Marvel anteriormente. Se trataba de entintadores procedentes de las Filipinas, que habían acudido a los Estados Unidos desde 1971 en una oleada de mano de obra barata y necesaria para una industria de los comics en expansión. Estos autores terminarían acuñando el sello estético de los tebeos de bárbaros.
La maravillosa ilustración para la portada del número 1 era obra del peruano Boris Vallejo, pintor que entonces todavía integraba en sus composiciones los fondos con los personajes, y que retrató al cimmerio en una docena de cubiertas para la serie, hasta el número 16. Por otro lado, el español

Esteban Maroto, ganador en 1971 de un premio de la ACBA, fue elegido como diseñador de un nuevo y sugerente uniforme para Sonja que se presentaba en el primer ejemplar de *Savage Sword*, aprovechando así el impacto del personaje entre el público y con intención de dotar a la publicación de un tono más adulto. Tal política de Marvel fue tildada de sexista, por eso y por las portadas, a las que se comparó con las llamadas "Sweat Mag" o revistas de hombres sudorosos, siempre con un macho a cuyos pies se disponía una mujer semidesnuda y desprotegida, pese a no coincidir ese cuadro con el contenido del interior. Sin embargo, no se cambió la estrategia, pues ésa era una de las bases de su éxito entre el público.

Thomas fue aplaudido por su esfuerzo integrador, coherente y narrativo en la revista. Empero, tampoco él se libró de las críticas, por utilizar un lenguaje enrevesado, por desdibujar los relatos de Howard que no eran de Conan al adaptarlos para el personaje, o por utilizar obras de otros autores para ampliar la cronología del cimmerio, como ya había hecho en *Conan the Barbarian*. Es posible que a los puristas no les faltase razón, pero lo cierto es que Conan ya se había convertido en un mito de la narrativa, frente a las acusaciones que sufrió constantemente de extremismo ideológico.

Desde sus comienzos, *Savage Sword* fue particularmente criticada por la aproximación gráfica de Conan que hizo Buscema, de apariencia nada noble ni épica, sino ruda y estulta a tenor de algunos. Buscema soslayó el problema con su acertado lápiz y gran dominio anatómico, prueba de ello es el premio de la ACBA como mejor dibujante que obtuvo en 1974, y la aceptación mayoritaria de *Savage Sword* por parte del público. El éxito de ventas permitió el incremento constante de sus páginas de historieta, todas ellas magníficas adaptaciones de relatos de Howard, pasando de las 36 planchas del número 2, por las 45 del 3, hasta las 55 del ejemplar número 5.

La intención de Thomas para con la serie era recrear una escrupulosa y estudiada cronología del héroe, ordenando previamente todos los relatos ideados por Howard, lo cual quedó patente desde el número 2 de *Savage Sword* con la adaptación *"El Coloso Negro"*, y continuada bimestralmente con historietas de calidad pareja, aunque no pudiesen ser tomadas de la obra de Howard. Efectivamente, para el número 3 de *Savage Sword* adapta un argumento de De Camp y Carter, y otro de Andrew J. Offut. El primero lo entintó Marcos y el segundo el recién llegado a Conan Tony DeZúñiga, que no gustó un ápice a los lectores y fue desterrado entonces al grupo de entintadores conocido como La Tribu.

Marvel se arriesgó durante esos primeros ejemplares del magazine con nuevos equipos creativos, en busca del *partenaire* óptimo de Buscema para establecer una imagen estándar para el personaje al gusto de la clientela. Alex Niño se encargó del lápiz y la tinta en el número 6. Para el séptimo ejemplar se contrató a Walter Simonson, un neófito llegado a Marvel desde la serie *Manhunter* de DC y que imprimió gran fuerza a una crónica de la Era Hyboria. En el 8 John Brunner dibujó una historieta plagada de sombras, y también Tim Conrad, quien dio forma a un argumento original de Thomas. Tras Marcos en el número 9, Buscema volvió con su amado lápiz en el décimo ejemplar, dejando claro que el prototipo de Conan que deseaban los lectores era el suyo.

La línea de revistas de Marvel se volvió, a tenor de sus propios editores, "tenebrosa en ventas" a partir del año 1976; de hecho, pese a su buena marcha, *Savage Sword* seguía publicándose de modo bimestral. En cualquier caso, ofrecía historietas de calidad muy elevada, como *"La Morada de los Condenados"* (publicada en el número 11 y entintanda por el filipino Young Montano) o las épicas *"Sombras de Hierro a la Luz de la Luna"* o *"El Diablo de Hierro"*, en los números 12 y 14, respectivamente.

Savage Sword sigue en auge y se mantiene fuerte mientras contempla como otros magazines van perdiendo ventas y retirándose del mercado. En 1976, la revista agrupa ya a una serie de corresponsales fijos y resulta galardonada en su conjunto con el premio "August Derleth" de la British Fantasy Society. En las portadas, en busca de una imagen identificativa como pudo haber sido la de Boris, se suceden artistas de la valía de Ken Barr o Dan Adkins, hasta establecerse Earl Norem. En el interior es Alcalá quien dedica sus mayores esfuerzos para esta cabecera, tras conseguir un visado permanente para residir en EE.UU. desde 1976. En ese mismo año, el gusto por lo bárbaro parece haberse reactivado un tanto, Edward Shukin, director de distribución, a la vista de las ventas, decide que hay que potenciar esa línea, rescata a Kull y da el visto bueno para que Solomon Kane ocupe páginas en *Savage Sword*, lo cual se dejó en manos del guionista Doug Moench en un principio.

En la revista también hallaron cabida todo tipo de portafolios (de Frank Giacoia, Gene Day, Tim Conrad, Vigil Finlay, Richard Corben, Roy G. Krenkel, John Buscema y Howard Chaykin, a los que seguirían muchos otros), pero es sin duda por las firmas que pueblan sus páginas de historieta por lo que *Savage Sword* va cosechando éxito. Neal Adams adaptó *"Sombras en Zamboula"*, uno de los mejores relatos originales de Conan, para el número 14. *"Worms of the Earth"*, una historia de Bran Mak Morn, fue primorosamente dibujada por Barry Smith y Tim Conrad en los números 16 y 17. Del 16 al 19 se encajó la saga de Conan *"El Pueblo del Círculo Negro"*, dibujada por el dúo que ya había canonizado la imagen del personaje, formado por Buscema y Alcalá. En números siguientes no habrá más sagas tan largas, pero sí nuevos lápices.

Los nuevos lápices respondían a dos razones: una, que Buscema (junto con Marie Severin y John

Romita), dedicó unos meses a preparar e impartir unos cursos sobre Arte en los Comics, y dos, que a partir del número 20 la revista disfrutó de cadencia mensual. Buscema no podía con tanta página al mes y comenzó a realizar sus adaptaciones diligenciando meros bocetos, dejando el peso de las viñetas en manos de los entintadores: en Alcalá para el número 20 *("La Sombra Deslizante");* en Sonny Trinidad, para el 21 *("El Horror de la Torre Roja");* en Alcalá de nuevo la saga de dos números *"La Charca del Negro"* que se desarrolló en los números 22 y 23, y la excelente nueva adaptación de *"La Torre del Elefante"* para el 24; y en Tony DeZúñiga los números 26 y 27.
Como acompañamiento de estos soberbios comics, se adjuntaron historietas cortas del personaje Solomon Kane: una de Howard Chaykin para el número 18, una de Paul Kupperberg para el número 19, Néstor Redondo y Rudy Nebres unieron sus esfuerzos para la historieta ofrecida en el número 20 y, luego, bajo guiones de Don Glut (bruñido en la serie de fantasía heroica *Dagar the Invincible* publicada por la Gold Key, y también encargado ahora de *Kull the Destroyer),* se crearon nuevas aventuras no basadas en escritos originales de Howard para números siguientes: con lápices de Trinidad para el número 22, de Steve Gan para el 25, y de David Wenzel para el 26, donde detuvo su estoque en espera de la respuesta del público. Y para dar paso a Kull y Red Sonja: En el número 23 de *Savage Sword* apareció la adaptación gráfica de un relato original de este personaje, obra de Bill Wray y Rick Hoberg, y una historieta de Sonja, *"Hechiceros del Sol Negro"*, dibujada por Frank Thorne.

Segunda etapa: Cambiante

En 1978 el icono bárbaro comenzó a resultar algo rutinario, se universalizó como mito popular y se le equiparó a un tipo forzudo y estúpido, a la vez que algunos críticos comentaron que el personaje favorecía proyecciones hacia modelos fascistas, que las mujeres desvalidas (ergo, tontas) abundaban en demasía, y que los personajes secundarios eran un racimo de prototipos de minorías raciales retratados de modo caricaturesco. Tal menosprecio andaba desencaminado, prueba de ello es que los fans de Conan se revelaron como masa pensante que cavila sobre la situación del personaje y su mundo, trazando mapas y escribiendo ensayos, lo cual desemboca en que en las páginas de la revista se publique una suerte de Enciclopedia Hyboria, *"The Gazeteer of the Hyborian Age"* (a partir del número 30, aunque hasta entonces ya habían aparecido muchos y valiosos artículos de los especialistas Fred Blosser, Glenn Lord, P. Schuiller Miller, John D. Clark y el propio Thomas.
En el número 27 de la revista se había agotado el manantial de originales literarios protagonizados por el cimmerio tras adaptar el relato *"Más Allá del Río Negro"*. El guionista salvó la situación enseguida pues ya había tratado con los continuadores de la obra del tejano y, a partir del número 28, adaptó a Conan un relato de otro personaje en *"La Sangre de los Dioses"*, de Buscema/Alcalá, y para el número 29 utilizó un escrito de Christy Marx que ilustró magníficamente Ernie Chan. Con tal argucia consiguió hacer tiempo hasta incorporar relatos escritos por los continuadores de Howard, Lyon Sprague de Camp, Lin Carter y John Nyberg, tras el acuerdo al que Conan Properties llega con ellos en la primavera de 1978.
El cambio operado en las páginas de la revista motivado por las nuevas adaptaciones literarias no enturbió la calidad media del producto, ya que las historietas que siguieron son también excelentes. Buscema y Zúñiga trabajaron sobre la saga de *"El Cuchillo Llameante"*, para los números 31 y 32; el 33 llevó lápiz de Gene Colan (el mítico dibujante de *Drácula* y *Daredevil);* en el 34, Buscema dibujó *"El Gusano de Hielo"* con Alcalá; en el 35, Chan se encargó al completo de la historieta *"Lágrimas Negras"* (quizá la mejor realización de toda su carrera); Buscema volvió en el 36, con *"Halcones sobre Shem"*, entintado por Alcalá, y en el siguiente, entintado por Nebres (quien mostró por primera vez los pezones de una dama).
En una visión de conjunto, el entintador que destaca en este período es Zúñiga, quien, ante la urgencia de las entregas mensuales, comienza a imponer su estilo. Un estilo maquinal, amante de la trama, que en vez de perjudicar la imagen del personaje, le beneficia, al dotarle de unos labios apretados y una mirada acerada, una frialdad acorde con la edad madura que se supone tiene el personaje en esas aventuras.
A finales de los años setenta, editoriales menores como Star Reach, Pacific Comics, y lanzamientos como *Raw, Elfquest* o *Cerebus,* estaban cambiando la mentalidad de los historietistas, pues se concienciaron de que su trabajo era merecedor de un mayor respeto, pago y trato. Marvel no se inmutó por ello, superaba la facturación de cinco millones de ejemplares por mes en 1979 y era el líder absoluto de ventas (DC sólo alcanzaba los dos millones), y *Savage Sword,* una revista de categoría pero con una dotación dineraria tampoco excesiva, no iba a cambiar su política, aunque tuvo que olvidarse de artistas virgueros como Chaykin, Conrad, Weiss, Adkins, Brunner, P. Craig Russell, o Barry Windsor-Smith.

Con todo, la revista fue elegida en 1979 como la mejor publicación a blanco y negro del mercado por los ahora prestigiosos premios "Eagle", pese a que ya no alcanza los primeros puestos de venta. Por sus páginas seguían desfilando historietas antológicas, casi todas ellas con tinta de DeZúñiga, sin interrupción desde el número 38 al 46. *"El Camino de las Águilas"*, *"La Legión de los Muertos"*, *"Conan el Bucanero"*, *"La Estrella de Khorala"* o *"La Gema en la Torre"*, fueron algunas de las inolvidables historietas de una etapa en la que la industria estaba cambiando pero la calidad media de la publicación se mantuvo incólume.

Tercera etapa: Fluctuante

Thomas y Buscema seguían llevando el timón de la serie. Los números 47 y 48 de *Savage Sword* nos brindaron la magnífica adaptación *"El Tesoro de Tranicos"*, implicando en ella a los artistas Gil Kane, Joe Rubinstein y Klaus Janson; del 49 al 52 se serió la aventura en la que Conan toma la corona de Aquilonia, *"Conan el Libertador"*, con Zúñiga como entintador; del 53 al 58 hallaron cabida dos epopeyas del joven Conan, ahora basados en las letras de Andrew J. Offut, *"Conan y el Brujo"* y *"La Espada de Skelos"*; finalmente, en el 59 se adaptó *"La Ciudad de los Cráneos"*, primera historieta que dibujó al completo Alfredo Alcalá y, en el 60, la secuela *"La Diosa de Marfil"*, con Danni Bulanadi a las tintas.
La década de los años ochenta comenzó con la desagradable noticia de que Roy Thomas abandonaba la colección, el personaje y la editorial, debido a problemas con Jim Shooter, el Editor en Jefe de Marvel entonces. El aficionado contó con la suerte de que Thomas había dejado escritas todas las sagas en curso y había adaptado ya los relatos más relevantes de Robert E. Howard, aunque no todos. En *Savage Sword*, las historietas que Thomas había guionizado se fueron desgranando hasta el número 62 de la publicación, pero el 61 ya mostraba en los créditos el nombre de otro guionista, Michael L. Fleischer (el 22 de junio de 1978, Warner Communications redujo en un cuarenta por ciento la producción de comics de su apadrinada DC, lo cual fue un serio revés que sin duda alegró a los administradores de Marvel y que propició la marcha de muchos autores a la casa de Stan Lee, entre ellos Fleischer). El guionista demuestra en *Savage Sword* que no tiene las luces de Thomas para incursionar en la Era Hyboria con aquella historieta, *"El Hechicero Demoníaco de Zingara"*, deslindada del cuidadoso rastro cronológico dejado por su anterior guionista, pero a su favor tenía el trabajo de Buscema como autor completo de la misma.
Muchos aficionados retiraron el saludo a la revista a partir de entonces. Adujeron que el relevo utilizaba una fórmula vacía y reiterativa y que el elemento sobrenatural se había desmesurado. Cierto; en los siguientes comics se abusó de los monstruos, se agrisaron los ambientes y se acartonaron los personajes. Con la excepción, claro está, de las últimas contribuciones de Thomas: un original protagonizado por Solomon Kane, ilustrado por David Wenzel, para el número 63; una historieta de un personaje no hyborio, Chane, ilustrado por Gil Kane, para el 66; un comic original de Thomas, *"El Mar sin Retorno"*, servido por Ernie Chan, para el 67; y una secuela de *"La Charca del Negro"*, dibujada magníficamente por Alcalá para el 68. Más tarde, desde el 73 al 79 se publicó como complemento una saga protagonizada por Valeria, *"La Isla de los Piratas"*, con arte de Bulanadi.
A partir de entonces la revista fue objetivo de todo tipo de críticas. A Buscema, paradójicamente, se le censuró su continuidad férrea puesto que descuidaba la imagen del héroe y le perjudicaba. A Ernie Chan, quien ahora era responsable tanto del lápiz como de la tinta de sus historietas, se le criticó por entintar más grueso y contribuir con ello a hacer más zafio al personaje.
El 21 de mayo del año 1982, se estrenó en los Estados Unidos el largometraje *Conan the Barbarian*, producción cinematográfica dirigida por John Milius y protagonizada por Arnold Schwarzenegger. La película aupó las ventas de la serie, por incorporarse a ella una nueva generación de aficionados que desconocían el pasado mítico y excelso de la publicación. Pero los lectores de antaño estaban disconformes con la falta de brillo de la actual etapa y algunos de los nuevos, más doctos, tenían claro que los estilos propuestos en su oferta interior habían quedado caducos (la estética de Buscema ha sido sutilmente desplazada ahora por otras firmas, como las de Byrne, Miller, Sienkiewicz o Simonson).
Savage Sword hará uso de otros equipos a partir de aquí. Joe Jusko es el nuevo valor como portadista, y nuevos historietistas se incorporan durante un breve período, quizá atraídos por la fiebre cinematográfica desatada: el gran Gil Kane regresa para dibujar una larga historieta para el número 65, Chris Claremont elabora un guión para el número 74, y el guionista oficial, Fleischer, abandona su tediosa tónica de historietas autoconclusivas, donde asoma un Conan atemporal que frecuenta reinos hyborios poco creíbles, e idea nuevas sagas y personajes que conectan unos comics con otros, como Bor Aq Saraq, la Hermandad del Halcón, una Era Hyboria paralela y el Devorador de Almas.

Roy también irrumpe en la saga heroica del tigre de Atlantis y construye quince magníficos guiones conectados entre sí para relatar los primeros años de su carrera en varias sagas, que discurren por las páginas de la revista hasta el número 233, y que en su mayor parte llevan el marchamo del excepcional dibujante filipino Eufronio R. Cruz.
Otra celebración la supuso la vuelta del par Buscema/Chan para ilustrar una saga de Conan que entronca con sus tiempos de bucanero y que discurre desde el número 190 al 198 y, luego, desde el 202 al 206. La mejora en esta nueva etapa queda patente cuando Thomas, en el número 200, acuerda una cita entre Conan y su creador, Robert E. Howard, o en la genial historieta entintada por Cruz, *"Conan y el Dios Araña"*, que se ofrece en capítulos desde el número 207 al 210.
El siguiente número constituyó un nuevo aliciente para los lectores, una vuelta de tuerca más en ese rescate del pasado glorioso que se han propuesto editor y guionista y que llega con los trazos de un autor que sigue la estela del inolvidable Barry Smith: Rafael Kayanan. Este filipino se encargará de una secuela de la fabulosa *"Clavos Rojos"* (adaptada de un texto de Robert Jordan) que se desarrolla en los números 211 a 213, 215 y 217.
Pese a los 2'25 $ del P.V.P., la revista a blanco y negro vende mejor, debido a su distribución, que su hermana *Conan the Barbarian*, la cual se cancela en el número 275. La línea argumental del comic-book, urdida por Thomas e ilustrada por Docherty, Villagrán, Chan y Alcalá, pasará a integrarse como complemento a *Savage Sword* a la altura del número 218, y proseguirá allí con las tintas de Cruz.
Thomas sigue adaptando literatura para las aventuras más extensas de Conan en la revista. Los historietistas se alternan: el español Maroto, en los números 217 y 218, el escocés Colin McNeil en los dos siguientes (en una historieta que reúne a Conan y Solomon Kane), Robert Brown en el 221 (sobre un texto de Catherine L. Moore), Buscema en el 222 (recuperando la primera aventura de Conan no publicada en su día), o John Watkiss, un inglés muy destacable pero incomprendido, en el 225.
En 1994 se intenta insuflar vida a la serie ofreciendo al lector gran variedad de lápices en los ejemplares siguientes: Rey García, Fred Harper, Alex Niño, Howard Simpson, Robert Quijano, y Maroto, pero parece ser que las atmósferas medievales gozan ya de poco aprecio entre el público y que el personaje ha perdido el poder de convocatoria de años anteriores. Los números 234 y 235 y la historieta que acogen, obra de Thomas y Buscema, suponen el canto de cisne del título más duradero de todos los magazines publicados en los EE.UU.
La editorial vivía serios problemas económicos por estas fechas y junto con *Savage Sword* cayeron muchos títulos más, pero, a la revista no debía irle tan mal, puesto que al mes siguiente (agosto de 1995), ya estaba en la calle *Conan the Savage*, digna continuadora de su estirpe, de la que esperaban más beneficios al comenzar desde el número 1, un imán para las ventas. Dixon y Thomas se reparten los guiones de la remozada serie. El primero, la provee de la "necesaria" puesta al día con historietas plenas de acción en las que destaca como dibujante el hábil argentino Enrique Alcatena, y Thomas prosigue su labor como cronista de la vida de Conan con estupendas historias en las que se implican los artistas Conrad, Nebres o el gran profesional Isherwood.
Tras algunos intentos de revestir de alcurnia a la publicación (aparecen Kayanan, Mayerick, e incluso elabora un guión para ella Mike Baron, el guionista de la aclamada *Nexus)*, llega un informe de ventas desalentador y, con el número 10, *Conan the Savage* se despide de los lectores con una historieta de Thomas y Buscema, y con una portada de Beeckman en la que Conan nos mira con fingida rudeza.
Ninguna publicación con tal formato ha resistido en el mercado americano tanto como el modelo *Savage Sword*. La revista se mantuvo firme un cuarto de siglo, superando la cifra de los 250 ejemplares, si contabilizamos junto con ella cuatro números de *Savage Tales*, cuatro de *Marvel Super Special*, el *Savage Sword Super Annual* y los diez de *Conan the Savage*. Eso, y la gran cantidad de bellas historietas elaboradas por artistas de incuestionable valía, han convertido a *Savage Sword, La Espada Salvaje de Conan*, en un importante capítulo de la Historia de los Comics.
Procuremos que permanezca inalterable en nuestra memoria.

Manuel Barrero

BIOGRAFÍAS

ROY THOMAS

Roy Thomas es uno de los guionistas de carrera más prolífica e intensa que han surgido en el comic comercial americano en los últimos treinta años. Nacido en 1940, su primer interés por el comic es como auténtico *fan* y coleccionista de comic-books de superhéroes. Su afición le llevará a crear fanzines (el más destacado, *Alter Ego)* y mantener una constante actividad en torno a sus viñetas favoritas, aun cuando trabaja como profesor de instituto en Missouri. A finales de los 50, el editor Julius Schwartz promueve una renovación de los títulos de superhéroes de DC Comics, que, unida al surgimiento de la *Mighty Marvel* encabezada por Stan Lee y Jack Kirby, desemboca en la que se ha llamado La Edad de Plata del comic-book. Thomas ve la oportunidad de culminar su vocación y empieza a trabajar como profesional en un momento particularmente interesante, hacia 1965, y en las dos editoriales punteras, DC y Marvel. En la editorial de Spiderman realizará numerosos guiones, y pronto se ganará la confianza de Stan Lee, ocupándose de labores editoriales y de coordinación y supervisión, con lo que se convierte paulatinamente en el relevo del locuaz director editorial. A finales de los sesenta e inicios de los setenta, su actividad es realmente desbocada, pues sustituye a Lee en prácticamente casi todas las colecciones que éste controlaba. Buena parte de los episodios que guioniza por entonces son hoy considerados como clásicos. Se encarga de *Hulk* (con dibujos de Herb Trimpe), *Spiderman* (incluyendo el archifamoso episodio en que a Peter Parker le crecen cuatro brazos extra y aparece por vez primera Morbius, dibujado por Gil Kane), *Daredevil* (con dibujos de Barry Smith y Gene Colan, entre otros grandes talentos), *X-Men* (una muy recordada etapa, justo antes de la cancelación provisional del título, dibujada por Neal Adams), *Los Vengadores* (tal vez su mayor trabajo, con creaciones como la Visión, junto a John Buscema, y epopeyas como la Guerra Kree-Skrull, dibujada por Neal Adams), *Dr. Extraño* (ilustrado por Gene Colan y Tom Palmer), *Los Inhumanos* (en *Amazing Adventures*, con dibujos de Neal Adams) y *Submariner* (Namor ha sido un viejo favorito de Thomas) y por añadidura edita buen número de colecciones. Al mismo tiempo que ejerce de guardián del Legado Marvel, Thomas acepta la responsabilidad de abrir nuevos terrenos para Marvel, lo cual incluye tantear títulos de la llamada Fantasía Heroica o Espada y Brujería, que fue junto al Terror, las Artes Marciales y los títulos de explotación –racial, feminista–, una de las modas de la década. En 1970 se lanza el número 1 de *Conan the Barbarian*, con guiones del mismo Thomas y dibujos de Barry Smith, adaptando muy libremente los textos literarios de Robert Erwin Howard. Aunque la colección tiene un lento despegar (incluso su cancelación llega a ser decidida en cierto momento), cuando por fin prospera lo hace con enorme fuerza, y propicia toda una serie de secuelas y complementos, más o menos directamente relacionados con ella: *La Espada Salvaje de Conan, King Conan, Red Sonja, Kull*... Thomas guioniza todo lo que puede relacionado con los bárbaros, y, aunque no siempre sea capaz de ocuparse directamente de ello, mantiene una especie de puesto de "gestor" o "administrador" del filón bárbaro. Recordando recientemente toda su carrera, Thomas diría, al referirse a los episodios de Conan que realizó junto a Barry Smith, que se encuentran *"entre los mejores momentos que he pasado escribiendo comics"*. Durante su período en la colección se produce el relevo de Barry Smith y la llegada de John Buscema. Con un dibujante o con otro, a Thomas se deben algunas historias memorables, bien inspiradas libremente en textos originales de Howard, bien con argumentos de autoría propia: *"La Canción de Red Sonja", "La Torre del Elefante", "La Hija del Gigante Helado", "Clavos Rojos", "Conan el Libertador"* y, por supuesto, *"La Reina de la Costa Negra"*.

A finales de los setenta, aunque la presencia de Thomas en Marvel no es tan intensa como a principios de la década, todavía se ocupa de *Conan* (con el que permanecerá hasta 1980), y se le puede encontrar en títulos como *Thor* y *Capitán América* (en el cual edita una larga y fructífera época, con interesantes guiones de Gerry Conway y Steve Englehart), además de guionizar la

adaptación de *La Guerra de las Galaxias*, dibujada por Howard Chaykin. Durante los años ochenta abandona Marvel, y pasa un breve período en DC, ocupándose, principalmente, de aquello que más le atrae: los viejos superhéroes de los años 40, los que le despertaron el amor por los tebeos. DC siempre ha intentado, generalmente de manera infructuosa, la recuperación de los veteranos personajes de *All Star*, y Thomas opta en esta ocasión por una estrategia más creativa, presentando un nuevo grupo de superhéroes hijos y herederos de los clásicos Linterna Verde, Flash y compañía. Así nace *Infinity Inc.*, dibujado en sus primeros números por Jerry Ordway y más adelante por un primerizo Todd McFarlane, que realizaba su segundo trabajo como profesional. Hoy ambos artistas están en Image.
Su regreso a los diversos títulos de Conan revive el interés por un personaje que decaía en manos de los sustitutos de Thomas. Para relanzarlo con mayor ímpetu, se cancela *Conan el Bárbaro*, reemplazado por *Conan el Aventurero*, donde Thomas colabora con el dibujante Rafael Kayanan. Sin embargo, en la colección que sustituye a *Conan el Aventurero* a partir de junio de 1995, *Conan*, Thomas cede los guiones a Larry Hama. Permanecerá junto al cimmerio, no obstante, en *Conan the Savage*, continuadora a blanco y negro de *La Espada Salvaje*. En su regreso a Marvel también escribirá series como *Saga of the Submariner* (1988-89), *Saga of the Original Human Torch* (1990), *West Coast Avengers*, *Thor* y *Fantastic Four Unlimited*.
Durante los últimos años también trabaja frecuentemente para Topps Comics, colaborando en el último proyecto en vida de Jack Kirby, *Secret City Saga* (1993), y realizando numerosos guiones de adaptaciones cinematográficas y televisivas, como *Bram Stoker's Dracula* (dibujado por Mike Mignola), *Mary Shelley's Frankenstein* (con Rafael Kayanan), *The Frankenstein-Dracula War*, *The Dracula Chronicles* (con Esteban Maroto), *The X-Files* (con John Van Fleet), *Space: Above and Beyond - The Gauntlet* (con Yanick Paquette) y *Hercules: The Legendary Journeys* (con Jeff Butler)

BARRY SMITH

Nacido en Londres en 1949, Barry Windsor-Smith llegó a New York a mediados de los sesenta para convertirse en uno de los más exquisitos contribuyentes gráficos a la Era Marvel. La primera historia que dibujó para la editorial de Stan Lee apareció en *Western Gunfighters*, pero su auténtico bautismo de fuego llegaría con *X-Men* n.° 58, un tebeo de superhéroes donde se le ve esforzándose por imitar paso por paso los preceptos visuales del maestro Jack Kirby. Esta influencia, dominante no sólo sobre Smith sino sobre todos los dibujantes de la Casa de las Ideas durante esa década, será también la más evidente en diversos números que realiza de *Daredevil* y *Los Vengadores* y sólo se la irá sacudiendo de encima con su introducción a las aventuras de Fantasía Heroica. Roy Thomas, nuevo editor de Marvel, decidió enfrentarse a la década de los 70 buscando relevos comerciales para los superhéroes, y uno de los palos que tocó fue el de la Fantasía Heroica. En el n.° 4 de *Chamber of Darkness* (una de las colecciones genéricas de la casa) escribió una historia ilustrada por Smith, *"Sword and Sorcerers"*, que anticipa lo que va a ser uno de los títulos más importantes en la historia de Marvel: *Conan the Barbarian*, que empieza a publicarse en 1970. Adaptando en ocasiones relatos del creador literario del personaje, Robert E. Howard, y creando en otras historias completamente originales, Thomas y Smith harán algo más que producir una serie de éxito, levantando desde la nada todo un género que prosperará universalmente durante más de diez años. Smith, cuya evolución con el paso de los meses será pasmosa, se convertirá con *Conan the Barbarian* en una de las referencias ineludibles de la década y, a decir verdad, del comic-book americano moderno. Tras dibujar la premiada e impresionante *"Canción de Red Sonja"* en el n.° 24 de la colección, abandona la serie dejando una imaginería que no será continuada por John Buscema, su sucesor. A mediados de los setenta abandona el comic para dedicarse con mayor intensidad a la ilustración. Funda el sello Gorblimey Press y se dedica a realizar posters y portafolios. Su regreso a la historieta no se producirá hasta 1984, cuando dibuja una historia de La Cosa para *Marvel Fanfare* y colabora con su amigo Herb Trimpe en la miniserie *Machine Man*, proyecto que confirma su vigencia y que el público no le ha olvidado. Por el contrario, a partir de este momento cada nuevo trabajo de Windsor-Smith será recibido con expectación, como corresponde a quien ya es una leyenda viviente. Aunque también colabora en *Pathways to Fantasy* (1984), una antología de género fantástico en la que recupera en todo menos en el nombre a Conan, esos años le servirán para aumentar su fama con colaboraciones puntuales en Marvel, especialmente en la serie estrella de la casa, *Uncanny X-Men*, en la que dibuja un par de historias, *"Lifedeath I"* y *"Lifedeath II"* que de nuevo provocan el asombro generalizado. Algunas portadas sueltas, algún número suelto *(Daredevil, Iron Man)* y el serial protagonizado por Lobezno, *Arma-X*, que apareció en *Marvel Comics Presents* y que escribe él mismo, son su bagaje antes de abandonar nuevamente Marvel, en esta ocasión para trasladarse a otras editoriales. Recala duran-

te algún tiempo en Valiant, que gobernada por el ex-director editorial de Marvel Jim Shooter intentaba en esos momentos convertirse en alternativa a las dos grandes. Allí creará *Eternal Warrior*, dibujará los dos números de *Unity*, ilustrará los guiones de Shooter en *Solar, Man of the Atom* y concebirá *Archer and Armstrong*, serie que recibirá buenas críticas. Posteriormente se implicará en el Ultraverso de Malibú, para el cual crea a *Rune* (1993), un peculiar vampiro que nuevamente le sirve para demostrar que aún le queda mucho por decir, a pesar de que en ocasiones su trabajo no esté realizado en exclusiva por su mano, sino en colaboración con los integrantes de su estudio. Es durante este período cuando por fin volverá a dibujar al personaje que le dio la fama y en el que tanto le han añorado los fans, cuando se ocupe del especial *Conan/Rune*. También pasará brevemente por Image, colaborando con Jim Lee en el mega-crossover *Wild Storm Rising* (1995), del que no sólo dibujará páginas de historieta, sino todas las portadas de los títulos involucrados. Sin embargo, su obra de los noventa da la sensación de no responder más que a motivaciones alimenticias hasta que en 1996 por fin presenta su gran proyecto personal: *Storyteller*, publicado por Dark Horse. Utilizando un formato gigantesco, cada número de *Storyteller* presenta capítulos de tres series distintas: *The Freebooters, The Paradoxman* y *Young Gods*, contando en ocasiones con ayuda de su estudio. Éste es, hasta el momento, el último proyecto de Barry Windsor-Smith, y si el éxito comercial le acompaña, probablemente siga dedicado a él durante bastante tiempo.

ALEX NIÑO

Nacido en Filipinas en 1940, Alex Niño es, entre todos los artistas de aquel país que trabajaron para el mercado norteamericano durante los años 70, probablemente el que mayor reputación y prestigio alcanzó por sus peculiares planteamientos artísticos, impregnados de una psicodelia alucinógena y barroca que encontró su razón de ser en una época dominada por argumentos fantásticos, ciencia ficción, historias macabras y sobrenaturales y cierta libertad a la hora de tocar temas tradicionalmente conflictivos para la censura. Niño inició su carrera como historietista en Filipinas, donde trabaja para publicaciones como *Kilabot Ng Persia* y *Redondo Komix*. Reclutado por los grandes editores americanos, Marvel y DC, pronto se encontrará dibujando una serie de guiones que se sitúan en la periferia de lo superheroico, en el mejor de los casos, y que más a menudo tienen que ver con el terror y lo fantacientífico. DC le emplea en *Adventure Comics (Orquídea Negra), House of Mystery, House of Secrets, Forbidden Tales of Dark Mansion, Rima the Jungle Girl* (donde ilustra complementos de ciencia ficción escritos por Bob Kanigher), *Secrets of Sinister House, Tarzan of the Apes* (realiza varias historias de Korak, el hijo de Tarzán), *Unexpected, Weird Ward Tales, Witching Hour* y *Thriller*, una serie de los años ochenta iniciada por Robert Loren Fleming y Trevor Von Eeden y en la que Niño y el guionista Bill Dubay sustituirán a sus creadores a partir del número 7. Marvel le reclutará para sus proyectos más heterodoxos. Así, abre *Marvel Preview* (1975), un magazine en blanco y negro en el que ilustra *"Man Gods from beyond the Stars"*, una historia de Doug Moench inspirada en las teorías ufológicas de Eric Von Daniken. También adaptará varias obras literarias en *Marvel Classic Comics*: *La Máquina del Tiempo, La Guerra de los Mundos, El Hombre Invisible, Moby Dick* y *Los tres mosqueteros*. Sin embargo, Marvel y DC no acaparan toda su producción, ni mucho menos. También colabora con Gold Key, Educational Comics y, muy especialmente, Warren. Quizás sean sus historietas para esta última editorial las que más famoso le han hecho en nuestro país, pues han aparecido aquí regularmente en ediciones de Garbo o Toutain. Niño se convertirá en una de las figuras principales de Warren, colaborando en todos sus títulos: *Creepy, Eerie, The Goblin, Vampirella, 1984, Rook*... Entre unas cosas y otras, Niño acabará siendo reconocido como uno de los estandartes del comic "adulto" de ciencia ficción y terror de los 70, lo que facilita su aparición en revistas como *Heavy Metal* o en la reedición de *Den* realizada por Fantagor (1989). A medida que avanzan los años 80 y nuevas modas temáticas y estéticas sustituyen a las anteriores, la estrella de Alex Niño se va apagando, y sus trabajos se espacian cada vez más, colaborando ocasionalmente con independientes como Pacific (*Bold Adventure*, 1983-84) o Continuity *(Valeria the She-Bat, Shaman,* ya en los noventa). Si Barry Windsor-Smith es ya una leyenda del comic americano procedente de las Islas Británicas, Alex Niño es otra leyenda importada también de un origen insular, y probablemente el rey de los filipinos que marcaron la década de los 70 en Estados Unidos.

TIM CONRAD

Irregular en cantidad y en calidad, la obra de Tim Conrad aparece dispersa a lo largo del tiempo y de las editoriales, siempre cargada con enormes promesas que casi nunca ha acabado de cumplir.

Aunque da sus primeros pasos como ilustrador durante los años 70, muy influido por la Fantasía Heroica al estilo Barry Smith y por las revistas en blanco y negro tipo *Savage Tales* y *The Savage Sword of Conan*, es durante los años 80 cuando alcanzará su madurez artística y cuando participará en mayor número de proyectos, siguiendo una trayectoria que cada vez le alejará más de lo fantástico-mágico para llevarle hacia lo fantacientífico. Probablemente sus mejores trabajos los entregue a la revista *Epic Illustrated* que, publicada por Marvel en un intento de alcanzar al público supuestamente más adulto de *Heavy Metal*, presentaba una auténtica galería de estrellas ensayando historias breves o largas sagas seriadas en su inmensa mayoría con temática de ciencia ficción. En *Epic Illustrated*, Conrad escribirá breves relatos de texto ilustrados por él mismo y también historietas como *Toadswart*, pero sin duda su momento más inspirado está en *"Almuric"* (núms. 2 al 5 de *Epic Illustrated*), una adaptación de Robert E. Howard escrita por Roy Thomas en la que el dibujante luce una amplia gama de recursos narrativos y plásticos. El éxito de *Almuric*, una especie de Conan ambientado en otra dimensión, propició la posterior recopilación de la saga en un solo volumen. Con ambiciones de autor completo, Conrad realizará *Thrillogy* para Pacific en 1984. Se trata de un solo número compuesto por tres historias distintas, una ambientada en la Prehistoria, otra en el Medievo y la última en el futuro. Poco después participará en *Tales of Terror* (Eclipse) y en un proyecto de DC que no acabó de cuajar: la línea Piranha Press, concebida para albergar creaciones que pusieran a prueba los límites de lo establecido, tanto artística como industrialmente. Para Piranha, Conrad entrega *ETC* (1989), 5 números de ciencia ficción dura inspirada en el tratamiento del lenguaje de William S. Burroughs que no fueron bien recibidos ni por el público ni por la crítica. Los noventa los iniciará participando en *Clive Barker's Tapping the Vein* (Eclipse) un título antológico en el que distintos autores adaptan diferentes relatos del famoso literato especializado en el género de terror.

FRANK BRUNNER

Ídolo de los fans durante los años 70, Frank Brunner se labró una reputación dibujando lo grotesco, lo deforme y lo horrible en la estela de Berni Wrightson, durante unos años que fueron propicios para los artistas inclinados hacia la extravagancia y el lado oscuro del relato. Brunner, como cualquier dibujante del género que se precie, trabajó para las revistas de Warren *(Creepy, Eerie, Vampirella)* pero, al contrario que muchos de ellos, también realizó una obra de superhéroes memorable: *Dr. Strange*, junto al guionista Steve Englehart. Los episodios que ambos realizaron a partir de 1973, primero en *Marvel Premiere* y después en la propia cabecera del Doctor Extraño, son considerados por muchos la visión definitiva del hechicero supremo de Marvel y uno de los momentos cumbres de la historia artística de la editorial. Sin embargo, no será precisamente por los superhéroes por lo que será conocido Brunner. Su trabajo se localiza más fácilmente en títulos como *Supernatural Thrillers*, una cabecera dedicada a adaptar clásicos fantásticos de la literatura y que acabaría produciendo su propia serie original, protagonizada por la Momia, o incluso en proyectos heterodoxos en los que puede exhibir en plenitud su faceta de ilustrador de prestigio, como es el caso de *Haunt of Horror*, una peculiarísima colección marveliana dedicada a reeditar historias de texto que contaba con ilustraciones del mismo Brunner, Mike Ploog y otras luminarias del momento. Incorporándose a Star*Reach, el proyecto editorial de Mike Friedrich que durante los setenta sentó un precedente para las independientes de la década de los ochenta y para el respeto a los derechos de los autores, dejó muestras de su talento en la paródica *Quack* (1976-77), en la que comparte créditos con Dave Stevens, Dave Sim, Steve Leialoha, Mark Evanier o Sergio Aragonés, entre otros. Durante los años ochenta es más fácil encontrarle en las pujantes independientes que en las grandes de toda la vida. Dibuja los nueve primeros números de *Warp* (1983-84), publicados por First. *Warp* había nacido como obra de teatro que parodiaba los tópicos del género fantástico y superheroico. Su versión viñetera, escrita por Peter Gillis, sería sin embargo absolutamente seria, obviando el componente satírico de su origen escénico. En 1985, en cierta manera como reconocimiento y broche a una carrera que le ha llevado a la cima pero que empieza a ser olvidada por un público nuevo que desprecia el terror de la década pasada, aparecen los dos números de *The Unknown Worlds of Frank Brunner* (Eclipse), una colección de historias de horror y espada y brujería escritas por el mismo Brunner y por otros profesionales: Nicola Cuti, Gerry Conway, Jan Strnad, Phil Seuling y Buddy Saunders.

ERNIE COLON

Dibujante de enorme talento y trazo fácil, capacitado tanto para el dibujo como para la narración

y la composición fluidas, Ernie Colon ha desarrollado una carrera abundante en páginas y escasa en estabilidad y presencias especialmente enjundiosas en colecciones populares. Presente durante el fallido intento en 1975 de levantar una nueva Marvel por parte de Larry Lieber, el hermano de Stan Lee, Colon aportó una idea poco inspirada a la breve editorial Atlas: *Tigerman*, del cual llegaron a aparecer tres números. El protagonista de Tigerman es un científico que se inyecta cromosomas de tigre, adquiere las habilidades del felino a consecuencia de ese tratamiento y se viste con una malla a rayas para combatir el crimen. Poco después realizaría uno de sus habituales trabajos por encargo, la adaptación al comic del episodio piloto de la mítica serie de televisión *Battlestar Galactica* para Marvel. La ciencia ficción (que también tocaría en las inevitables colaboraciones para las revistas de Warren) será quizás su género predilecto, como se refleja en novelas gráficas realizadas tanto para Marvel *(Ax)* como para DC *(The Medusa Chain)*, así como en una de sus series más recordadas, la aparentemente anodina *Amethyst, Princess of Gemworld* (DC, 1983-84), que con guiones de Gary Cohn y Dan Mishkin partía de una premisa escasamente prometedora para construir una fascinante serie fantástica. Precisamente la ciencia ficción y la fantasía serán también las protagonistas de *Revolver* (Renegade, 1985-86), un título antológico donde se citan nombres tan míticos como los de Steve Ditko y Alex Toth y que tendrá continuación en *Murder* (Renegade, 1986). Alejándose de los sobados convencionalismos del comic-book americano, Colon tratará una época y un argumento originales en *Matt Champion* (Metro, 1987), una serie ambientada en el mundo de la lucha libre durante la década de los 30 de la que sólo se publicarán dos números, quedando inacabada. En esa misma época dibuja una miniserie de 4 números para DC, *Underworld* (1987-88), escrita por Robert Loren Fleming, que viene a ser una versión historietística de *Policías de Nueva York*. A pesar de que Colon se ha mantenido casi siempre alejado de los justicieros enmascarados, quizás sea más conocido por el público español por una obra profundamente enraizada en la misma esencia del mundo superheroico: *Damage Control* (Marvel), una sucesión de miniseries de cierto tono humorístico que se publicaron entre 1988 y 1991 en las que, con guiones de Dwayne McDuffie, se observa con sensatez algo que casi todos los tebeos de superhéroes suelen pasar por alto, ¿quién viene a arreglar todo lo que arrasan los superhombres en sus incesantes batallas? *Control de daños* apareció publicado por Forum dentro de la colección *Marvel Héroes*.

TONY DE ZÚÑIGA

La amplia carrera profesional de Tony DeZúñiga está ligada íntimamente a los momentos álgidos de los años setenta, por lo que no es de extrañar que su estilo esté impregnado de rasgos característicos de algunas de las estrellas del momento, como Esteban Maroto, Enric Sió o Alex Niño. Filipino, DeZúñiga desembarcó en Estados Unidos como parte de una avalancha de artistas de aquella nacionalidad que marcarían la pauta durante varios años con su incesante labor en todo tipo de publicaciones, pero muy especialmente en *magazines* a blanco y negro inclinados hacia temas de aventura, fantasía heroica o terror, con cierto tinte adulto (lo que significaba, básicamente, mayor permisividad en las escenas sangrientas y eróticas). Entre esta hornada de profesionales, DeZúñiga destaca por el volumen de su producción, junto a Ernie Chan, Pablo Marcos, Alfredo Alcalá o Rudy Nebres. En ocasiones, varios de estos artistas trabajaban bajo algún seudónimo común, como, por ejemplo, *The Tribe*. DeZúñiga encontró tarea en Marvel, pasando por varias de sus revistas a blanco y negro *(Savage Tales, Marvel Preview, Bizarre Adventures, Doc Savage, Vampire Tales, Dracula Lives)* y tratando a personajes como Ka-Zar, Blade, Morbius o el Castigador. Sin embargo, donde realizó una obra más abundante y donde alcanzó sus mejores momentos fue en *The Savage Sword of Conan*, en la que entintó cientos de páginas de John Buscema, incluyendo epopeyas tan destacadas en la historia del bárbaro como *"Conan el Libertador"*. Dotado de una capacidad de trabajo asombrosa, DeZúñiga también dejará su sello en muchas colecciones DC de los años setenta, siempre al borde de los superhéroes más convencionales y buscando géneros de misterio, intriga, fantasía o sobrenatural: *Orquídea Negra* (dentro de *Adventure Comics*, sobre guiones de Sheldon Mayer), *Dark Mansion of Forbidden Love, House of Mystery, Jonah Hex* (un western grotesco que ha alcanzado la categoría de mítico), *The Phantom Stranger, Sinister House of Secret Love, Weird War Tales* o *Weird Western* son algunos de los títulos que trató, bien como dibujante, bien como entintador. Con el declive de los *magazines* y la caída en desuso de las temáticas fantástica y de terror, la presencia de DeZúñiga en el mercado se fue haciendo más rara, pero durante los años ochenta todavía tuvo tiempo de realizar trabajos tan cruciales como el entintado de los lápices de un primerizo Todd McFarlane en *Infinity Inc.* (DC), aunque por lo general su firma ya sólo se encuentra en apariciones marginales, como la miniserie *Black Knight* publicada por Marvel en 1990.

DICK GIORDANO

Dick Giordano no es un dibujante brillante, ni un editor legendario, ni siquiera un entintador excepcional, aunque sin duda es ésta la faceta en la que más ha destacado. Sin embargo, sí es uno de esos profesionales imprescindibles para entender la historia del comic-book reciente, que no sería lo mismo sin él, por su vinculación decisiva a tantos proyectos y momentos relevantes durante los últimos treinta años. Nacido en 1932 en New York, Giordano, que estudió en la School of Industrial Art de la Gran Manzana, y empezó a trabajar en 1951 para el mítico estudio de Jerry Iger, haciendo *Sheena* (una serie creada por Will Eisner) para la editorial Fiction House. Al año siguiente ya pasó a Charlton, donde aprendería a entintar ocupándose de historietas de toda clase, género y estilo durante más de quince años. En 1966 tomó el puesto de editor, que mantendría hasta su abandono de Charlton, reclutado por DC en una maniobra que arrastraría hacia la casa de Superman y Batman a un puñado de profesionales entre los que se incluían Steve Ditko, Jim Aparo y Dennis O'Neil. Junto a sus compañeros de Charlton, Giordano fue decisivo para lavarle la cara a DC ante la pujante competencia de la más moderna Marvel. Una de las principales tareas de Giordano fue la de entintar a Neal Adams, tanto en sus colaboraciones para *Batman* como en los episodios "relevantes" de *Green Lantern/Green Arrow*. Pero su conexión con Adams fue más allá de eso, ayudando a perpetuar la influencia del gran artista, al entintar a todos los dibujantes (especialmente a los que pasaban por *Batman* y *Detective Comics)* con un trazo que intentaba asemejarlos al del mismo Adams. Asimilada su condición de hombre de la casa, veló por la homogeneidad y controló la calidad gráfica de DC desde su privilegiada doble función de editor de colecciones y entintador. En 1971 montó Continuity con Neal Adams, un estudio dedicado a trabajos comerciales y publicitarios, y durante algún tiempo trabajó para Marvel y Archie antes de volver a DC, la que siempre será su casa, a finales de los 70. A su regreso desempeñó durante varios años la función de vicepresidente ejecutivo de la editorial, antes de volver a convertirse en freelance. Su categoría y la confianza que tiene depositada en él DC se comprueban simplemente revisando la importancia de los títulos que han pasado por sus manos y por sus tintas: *Action Comics* (los Superman de John Byrne), *Batman, Detective Comics, Green Arrow, Green Lantern, Justice League of America, Superman Family, Wonder* Woman... Fuera de DC, se puede mencionar su trabajo en *Sarge Steel* y *Judomaster* (Charlton) y, durante el breve período que trabajó con Marvel, 4 números de *Conan the Barbarian*, uno de *The Savage Sword of Conan* y media docena de *Dr. Strange*.

JOHN BUSCEMA

Nacido en 1927 en New York, John Buscema es el mayor de una estirpe familiar de dibujantes de comics de superhéroes completada por su hermano Sal. Ambos han desarrollado la práctica totalidad de su carrera en Marvel. John debutó a finales de los años cuarenta, y entre las editoriales que acogieron sus primeras páginas se encuentra Timely, que, con el correr de los años se transformaría en Marvel. Convertido en estajanovista del lápiz, durante los cincuenta pule su estilo con la dura escuela de las entregas mensuales en una industria del comic-book empobrecida por la crisis tras la "Caza de Brujas" y el hundimiento de los superhéroes y la E. C. Comics. Los géneros que se practican en aquellos años dan forma al estilo de Buscema: horror, romance, ciencia ficción, western y crimen. A mediados de los sesenta se incorpora a Marvel, por entonces un tren lanzado a toda velocidad por la cuesta del éxito, y dibuja títulos de superhéroes con frecuencia cada vez mayor. Entre sus trabajos más destacados se encuentra *Silver Surfer*, el personaje favorito de Stan Lee y aquél en el que puso mayor ilusión y empeño, *Los Vengadores*, título del que probablemente ha dibujado más números que ningún otro artista, *Thor*, al que aplica un estilo de Fantasía Heroica, y *Los Cuatro Fantásticos*, que le confirman como figura dominante en los títulos más importantes y representativos de la casa. Pero, además de estas colecciones, en las que su permanencia es larga, también ilustra esporádicamente *Ka-Zar, Amazing Spider-Man, Doc Savage, Captain America, Howard the Duck, Amazing Adventures, Astonishing Tales, Squadron Supreme, X-Men, What If?, Daredevil*, y hasta un total (aproximado) de 60 títulos diferentes. Su estilo concilia la monumentalidad y dramatismo de Jack Kirby con el realismo suave de John Romita, lo que le convierte en el artista ideal para marcar el patrón de estilo Marvel en una época, la primera mitad de los setenta, gobernada en los gustos del público por la influencia de Neal Adams. John Buscema se convertirá en el dibujante de referencia para los profesionales Marvel, hasta el punto de que en 1978 se le encomienda la realización de *Cómo dibujar comics al estilo Marvel*, sobre textos de Stan Lee, que viene a ser la Biblia artística de la casa. Unos años antes había fundado su propia escuela de historietistas, el Comicbook Workshop, en New York. Sin embargo, todos sus logros en

la historieta de superhéroes quedan disminuidos al compararlos con su monumental trabajo en Conan. Reclutado en 1973 para cubrir el hueco dejado por Barry Smith, Buscema realiza una de las sustituciones más brutales que jamás se han dado en el equipo artístico de un personaje de éxito. Lo habitual es que el recién llegado trate de imitar el estilo del dibujante estrella que acaba de marcharse, pero en el caso de Buscema asistimos a una recreación total del personaje, hasta el punto de que sólo el título en la portada nos hace pensar que se trata del mismo. Buscema embrutece a Conan, le hace más sombrío y corpulento, le envejece hasta una cierta edad madura indefinida y, a pesar de las críticas de los nostálgicos de Smith, da la versión definitiva del aventurero bárbaro, consagrándose como el gran autor del cimmerio a través de centenares de episodios de *Conan el Bárbaro, La Espada Salvaje de Conan, Conan Rey* y numerosos especiales y novelas gráficas. A la mano de Buscema se deben algunos de los momentos álgidos del personaje, especialmente en lo que a grandes sagas se refiere *("Conan el Libertador", "La Reina de la Costa Negra")*. El aparente interés de Buscema por el personaje bárbaro lo confirmaría el dibujante con sus mismas palabras: *"Los superhéroes venden, y todo el mundo está contento. Haré superhéroes si es necesario, pero nunca lo disfruté... hasta que me encargaron Conan. Conan es un hombre de verdad. Recibe heridas... es muy fuerte, un tipo muy poderoso... ¡pero es de verdad! No tiene poderes sobrenaturales."*
A finales de los setenta y principios de los ochenta, es reclamado para realizar los primeros números de nuevos lanzamientos marvelianos, como si fuera el maestro artesano que ha de modelar la colección debutante. Así ocurre con *Ms. Marvel, Nova, Hulka* (que suponía el regreso a los guiones de Stan Lee después de casi diez años) y *Lobezno*. En las décadas de los ochenta y noventa su actividad va progresivamente disminuyendo. Además de continuar con numerosos proyectos de *Conan*, vuelve a *Los Vengadores* en otra fructífera tanda de episodios y realiza alguna miniserie, como *Mefisto contra Los 4 Fantásticos* o *Magik*, y encargos puntuales como *Punisher: A Man Called Frank*.
Actualmente, el nombre de John Buscema es sinónimo de prestigio y sirve de inspiración para artistas jóvenes, y sus páginas clásicas en *Conan* junto al guionista Roy Thomas se reeditan continuamente. En 1996 se retiró de la actividad profesional como historietista, lo que no ha impedido que reciba abundantes ofertas para volver al tablero de dibujo, pero, como él mismo confiesa: *"Las rechazo todas. No tengo interés en hacer comics. Ahora mismo, tal y como me siento, no quiero volver a hacerlos. Puede que el año que viene me entre el ansia, y puede que entonces vuelva. Pero ahora mismo no quiero hacer nada."*

Conan disfrutó de una de sus épocas más gloriosas durante los primeros años ochenta. Parecía como si todo (o casi todo) el mundo sintiera verdadero interés por los comics y libros del personaje creado por Robert E. Howard. Era algo que casi se podía palpar en el ambiente... ¡y también en el bolsillo! Debido a ese desmesurado interés, las ediciones de sus comics publicadas por Vértice se vendían a precios altísimos, sólo aptos para coleccionistas de gran poder adquisitivo.
En medio de todo aquel ambiente de efervescencia apareció una noticia que corrió como reguero de pólvora por todos los aficionados a la Fantasía Heroica. Editorial Planeta tenía previsto lanzar una nueva edición de los comics de Conan en blanco y negro en algún momento de 1982.
Al principio nadie daba mucho crédito a la información, sobre todo porque todo el mundo asociaba a Planeta con libros. Sin embargo, la noticia acabó por confirmarse. En abril de 1982, y casi por sorpresa, aparecía el primer número de *La Espada Salvaje de Conan.* Todo un acontecimiento. A partir de ese momento, los aficionados a los comics del cimmerio no volverían a pasar épocas de "sequía" editorial.
El n.° 1 de la edición Planeta de *La Espada Salvaje de Conan* fue una buena forma de empezar, sobre todo porque era un "Especial Neal Adams" que hoy en día es un auténtico tesoro para los coleccionistas (incluso la segunda edición está cotizada). De todas formas, John Buscema se convertiría, a partir del n.° 3, en el dibujante por excelencia de la colección.
Aquel primer número dio pie a que los comics de Conan iniciasen una época de esplendor que este año cumple sus primeros tres lustros. No obstante, Editorial Planeta no se quedó ahí. Poco tiempo después, en julio de 1982, aparecía el n.° 1 de *Super Conan,* una colección de tomos en tapa dura que recopilaban grandes momentos de los comics en blanco y negro del bárbaro cimmerio. Y, para empezar, un plato fuerte, ya que el primero de esos volúmenes contenía la historia donde Conan se convertía en Rey de Aquilonia. Era el primer material inédito del personaje en varios años. Algo estaba cambiando, y los lectores se frotaban las manos al comprobar que el cambio era para mejor.
De todas formas, la cosa no quedó así. Casi sin tiempo para reaccionar, ese mismo año asistíamos al nacimiento de Comics Forum, una editorial perteneciente al grupo Planeta creada para publicar varios títulos de comic-books Marvel; uno de ellos sería *Conan el Bárbaro.*
En enero de 1983 aparecía el n.° 1 de *Conan el Bárbaro,* un comic que incluía los números 1 y 52 de la numeración original. Se trataba de una primera toma de contacto con la colección en color del cimmerio. En la última página del citado comic-book se comentaba la razón de un salto tan importante en la númeración: Editorial Bruguera había editado los primeros números de *Conan the Barbarian* pocos meses antes. La intención era evidente: publicar el máximo de material inédito. De todas formas, los editores advertían que, en el futuro (al agotar el material inédito), se volvería a iniciar la colección desde el n.° 1 original. Este hecho se produjo hacia el n.° 67. De esta forma, los lectores de Comics Forum pudieron disfrutar de una colección capaz de reunir todos los comic-books originales en color de Conan, en una colección en la que hemos podido disfrutar del talento de profesionales tan importantes como John Buscema, Barry Windsor-Smith, Gil Kane, Val Semeiks y Mike Docherty.
Pero, ¿y las novelas originales escritas por el propio Robert E. Howard? Los aficionados a la Fantasía Heroica estaban encantados con las nuevas colecciones de comics publicadas por Planeta y Forum, pero no por ello olvidaban los libros que recopilan los relatos de Conan que, originalmente, aparecieron en los *pulps* de los años treinta. Bruguera las había publicado a principios de los setenta; había llegado el momento de plantearse una nueva edición para que todos los interesados en el mundo hyborio de Conan pudiesen leer aquellas historias. Con esa intención, Comics Forum se preocupó de conseguir los derechos y publicó los legendarios relatos de Robert E. Howard y los continuadores de su obra: L. Sprague De Camp y Lin Carter. Destaquemos que en esa colección se publicó un título, *Conan de Aquilonia,* que hasta ese momento había permanecido totalmente inédito. Por tanto, la aparición de estos libros se convirtió en todo un acontecimiento.
Durante algún tiempo, Conan disfrutó de tres colecciones simultáneas, pero Forum continuó trabajando

para ofrecer más material del cimmerio. El fruto de esa labor llegó a finales de 1984 con el n.° 1 de *Conan Rey*. Muchos lectores habían leído con interés el primer volumen de *Super Conan* y se habían preguntado por el futuro de su héroe favorito. Con esta nueva colección, pudieron disfrutar de las aventuras que nuestro cimmerio vivió como Rey de Aquilonia. Los aficionados recibieron con entusiasmo el nuevo título, sobre todo porque en sus páginas podían conocer la evolución del mítico Conan y, además, disfrutar del trabajo del legendario trío formado por Roy Thomas, John Buscema y Ernie Chan, lo que provocó que *Conan Rey* se convirtiera en una cita mensual casi inescusable.

A estas alturas, Conan ya era uno de los reyes indiscutibles del mercado editorial de la historieta en España. La pregunta, pues, era obvia: ¿quedaban más comics originales por editar? Respuesta: Sí. De hecho, los seguidores incondicionales del personaje las pedían, y por eso Comics Forum decidió publicar tres Novelas Gráficas de Conan. Las dos primeras eran las adaptaciones respectivas de sus dos películas y la tercera fue *La Reina Bruja de Aqueron*.

Y no hemos hecho más que empezar porque, a continuación, Comics Forum sorprendió a propios y extraños con una magnífica recopilación de las siempre interesantes *Tiras de Prensa de Conan el Bárbaro*. Esta nueva colección de 12 números presentaba el trabajo de los incansables Roy Thomas y John Buscema, además de artistas como Ernie Chan (otro clásico de los comics de Conan), Alfredo Alcalá, Rudy Nebres y Pablo Marcos.

Los últimos años ochenta depararon una cantidad menor de novedades; no obstante, Forum tenía un par de ases escondidos en la manga. Para empezar, decidió publicar Especiales Primavera, Verano e Invierno de *La Espada Salvaje de Conan*. De esa forma, los lectores contaban con lectura extra para los distintos periodos vacacionales del año.

El otro as era algo realmente singular, ya que se trataba de las historias alternativas de Conan, publicadas en la colección *What If...?* Fueron tres números y un especial dedicados a nuestro bárbaro: el n.° 1 *("¿Y si Conan visitara New York hoy?")*, el n.° 12 ("¿Y si Conan siguiera en el siglo XX?"), el n.° 24 *("¿Y si Lobezno se enfrentase a Conan el Bárbaro?")*, y, por último, el Especial Primavera de 1990 *("¿Y si Thor se enfrentase a Conan el Bárbaro?")*. Ni que decir tiene que en todos ellos se podía ver al personaje de Robert E. Howard en situaciones muy distintas a las habituales, lo cual aportaba una perspectiva totalmente inédita de su personalidad.

Entretanto, los primeros números de *La Espada Salvaje de Conan* y *Super Conan* se empezaban a convertir en materiales difíciles de conseguir. Los precios en el mercado de los coleccionistas alcanzaban cifras realmente importantes, lo que impedía a las nuevas generaciones acceder a las historias contenidas en sus páginas. Para paliar esta situación, Comics Forum decidía realizar segundas ediciones de los dos títulos. Así finalizaban los ochenta y se iniciaban los noventa, una década marcada por la edición de volúmenes en tapa dura y sucesivos cambios en las colecciones mensuales.

Para empezar, Comics Forum publicará diversas novelas gráficas y tomos donde encontraremos etapas muy especiales de las aventuras de Conan, firmadas por autores muy importantes. De entrada, nada mejor que citar la colección de ocho lujosas novelas gráficas que, en glorioso blanco y negro, recopilaron todos los números que dibujó Barry Windsor-Smith para *Conan the Barbarian* (desde 1970 a 1972). Se trataba de una cuidada edición que permitía un acercamiento al refinado arte del primer dibujante de los comics de Conan. Poco después, Comics Forum edita una nueva colección de libros, *Novelas Gráficas Conan Color*, con un total de diez títulos. Se trata, una vez más, de ofrecer una edición definitiva de grandes aventuras del personaje. Entre ellas podemos encontrar autores tan habituales como la pareja Roy Thomas/John Buscema y otros que no lo son tanto, como el equipo formado por Doug Moench y Paul Gulacy. Los diez títulos son básicos para los lectores de Conan, aunque destaca el n.° 1, *Conan el Pícaro*, con Buscema como coguionista y dibujante.

En 1995, Comics Forum presenta dos colecciones de tomos que son imprescindibles para comprender la magnitud de los comics basados en el personaje de Robert E. Howard. La primera, que constó de tres volúmenes, reunía toda la línea argumental de la saga protagonizada por Conan y Bêlit, uno de los momentos más importantes del comic-book mensual a color. En esta ocasión también se optó por editarlos en blanco y negro, lo que permite disfrutar del trabajo original de John Buscema y Ernie Chan. Huelga decir que los tres volúmenes disfrutaron de un gran éxito, por lo que hoy en día están totalmente agotados. De ahí que Comics Forum tenga prevista una segunda edición para 1998.

La otra gran colección se titula *Los Mejores Autores Conan* y, como su propio nombre indica, se trata de tomos que recopilan historias de profesionales que han sido punto y aparte en los comics de este héroe de la Era Hyboria. Como suele ser habitual en estos casos, cada volumen está dedicado a un autor concreto. Así, el primero corresponde, con todo merecimiento, a John Buscema, el dibujante de Conan por excelencia. Sin duda, era la elección perfecta para dar inicio a esta colección. A continuación han aparecido tomos dedicados a Neal Adams, Alfredo Alcalá, Gil Kane y Ernie Chan, y ya se preparan los correspondientes a Tony DeZúñiga y el segundo de John Buscema. De todos ellos destaca especialmente el dedicado a Neal Adams, ya que incluye el n.° 116 de *Conan the Barbarian*, una historia que hasta ese momento había permanecido inédita.

Para acabar con los volúmenes de copiosas páginas, hay que mencionar la aparición de una colección de tomos en tapa dura de color rojo que recopila los comics de *La Espada Salvaje de Conan* de tres en tres. Además, Comics Forum también se ocupó de publicar un Poster-Book dedicado al personaje, en cuyo interior se podían encontrar ilustraciones de Néstor Redondo, Boris Vallejo, Earl Norem, Joe Jusko, John Buscema y otros, sin logotipos, códigos de barras ni textos que en muchos casos entorpecen su espectacularidad.

Pero, ¿qué estaba pasando con las colecciones mensuales? Pues bien, como he dicho antes, los noventa se caracterizan por el continuo movimiento de las mismas. Durante los ochenta, todos los títulos funcionaron con regularidad, pero las cosas empezaron a cambiar con el inicio de la nueva década.

La edición española de *Conan el Bárbaro* terminó en el n.° 213, tras casi doce años de publicación continuada. Para sustituirla apareció *Conan el Aventurero.* La gran frase publicitaria de ese momento fue *"¡El Bárbaro ha muerto, larga vida al Aventurero!",* y lo cierto es que la nueva colección respondía a los criterios más exigentes. En los guiones disfrutábamos del mítico Roy Thomas, y en el área artística nos encontrábamos con Rafael Kayanan, un dibujante relativamente nuevo que aportó una interesante mezcla de frescura y clasicismo.

Conan el Aventurero finalizó en el n.° 14 y, a continuación, apareció *Conan* (a secas). Es curioso, pero después de tantos años era el primer título del cimmerio que tan sólo mostraba su nombre en el título. Esta nueva colección (última hasta el momento en cuanto a las ediciones en color del personaje) llegó hasta el número 11 y contó con guiones de Larry Hama (conocido por su trabajo en personajes tan populares como Lobezno o Veneno) y dibujos de Barry Crain, Enrique Alcatena, etc... De este título brilla con luz propia el n.° 4 por una razón muy especial: en su interior aparece el crossover entre Conan y Rune dibujado por el ilustre Barry Windsor-Smith. Sí señor, después de casi 25 años, el primer dibujante del cimmerio volvía a plasmarlo en viñetas. El momento es verdaderamente especial y los resultados son excelentes.

Por su parte, *La Espada Salvaje de Conan* cerró en el n.° 171. Poco después aparecería el Volumen II, del que se editarían 10 números. En ellos, el héroe de Robert E. Howard continuaría sus aventuras de la mano de guionistas como Roy Thomas o Chuck Dixon y dibujantes como Alcatena, John Buscema o Mike Docherty. De este segundo volumen de *La Espada Salvaje* hay que destacar el último número por una serie de aspectos verdaderamente especiales. Para empezar, la historia central de Conan está realizada por John Buscema, poco antes de su jubilación. Sin duda, es una despedida que merece todo nuestro reconocimiento, ya que este dibujante nos ha proporcionado algunos de los mejores momentos en la trayectoria del personaje. Curiosamente, el comic que dibuja Buscema es también el último acontecimiento conocido de la vida de Conan (al menos, hasta la fecha), justo cuando el héroe cimmerio cuenta con una edad superior a los sesenta años. En resumen, este n.° 10 es algo parecido al final de toda una era. Aunque, al mismo tiempo, es el principio de una nueva, ya que en sus páginas centrales incluye el n.° 0 de *Relatos Salvajes,* una revista que muestra los trabajos de varios autores españoles que prueban suerte en el género de la Fantasía Heroica.

De todas formas, y por suerte para todos sus lectores, *La Espada Salvaje de Conan* no ha desaparecido del mercado. Mientras escribo estas líneas acaba de aparecer el primer número del Volumen III, que presenta el nuevo e inédito material del cimmerio escrito y dibujado por autores italianos, españoles, argentinos y norteamericanos, en la iniciativa que Marvel Italia está llevando a cabo a la hora de relanzar a un personaje que, por supuesto, tiene cuerda para rato.

Y, para terminar con este extenso repaso al material de Conan publicado por Planeta, Comics Forum y Planeta-DeAgostini, tenemos una colección y un número especial. La colección es *Extra Conan el Bárbaro,* donde se han rescatado todos los Anuales correspondientes a *Conan the Barbarian.* El especial mencionado es todo un acontecimiento. Se trata de *El Universo de Conan,* una publicación donde encontrarás toda la información necesaria para conocer la Era Hyboria creada por Robert Ervin Howard: razas, pueblos, ciudades, deidades y culturas. Huelga decir que es imprescindible, tanto para los aficionados al tema como para aquellos neófitos que desean familiarizarse con el entorno de Conan.

En cuanto al futuro, sólo decir que Comics Forum está preparando diversas novedades que se convertirán en realidad durante los próximos meses. De todas ellas destaca la edición definitiva de *Conan el Bárbaro,* que recoge todos los tebeos de la edición original de *Conan the Barbarian* desde el número 1, y cuya aparición se prevé quincenal. También podremos disfrutar de las dos miniseries del cimmerio que Marvel acaba de publicar en Estados Unidos, así como de, por fin, el mensual *El Reino Salvaje de Conan.*

Todo ello nos hace ser optimistas y pensar que el futuro de nuestro héroe está asegurado. ¡Larga vida a Conan!

Raimon Fonseca

FIN DEL PRÓLOGO